平成2年7月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第7号通巻47号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト GAMEST

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
7
July 1990
No.47
500yen（本体485円）



噂の超ナンセンスお笑いシューティングあらわる
パロディウスだ!

面白さ爆発! 見逃がすな!!
キャメルトライ

クリアの感動が誰にも味わえるぞ!
G-LOC

前半3面マップつき詳解1コインクリアへの道
カダッシュ

乗り遅れるな! 新作レーダー

凸凹コンビの盗みまくりゲームだ!
サボテンブラザーズ

これがスーパー亀忍者
T･M･N･T

気分はレスキュー隊員
エアー・インフェルノ

たすけろIN THE WORLD
球界道中記

GAMEST 5周年突入記念
感謝! 感謝の名場面珍場面特集!!

君がほしいのはどれだ!
家庭用コン・パネの全貌

ぜんじのGAME CATCH UP

目指せハイスコア

今が食べごろ攻略フルコース

クリアの鍵はメガクラッシュにあり
戦場の狼II

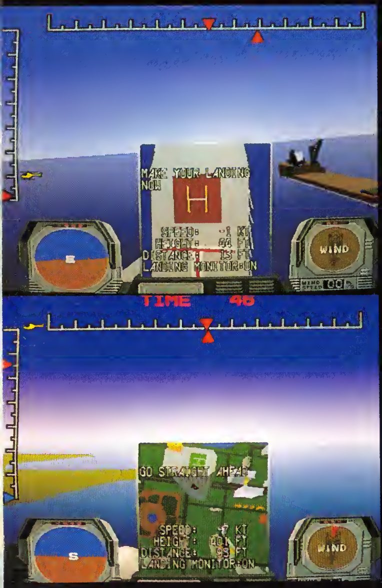
完走は安全運転だ!
WGP

消滅する宝石を探し出せ!
コラムス

必殺戦法ノーガード
あしたのジョー

はみだしアイランド// つきだ
ゲーメストアイランド

たった一機のヘリだけが相棒だ。炎が煙が悪魔のように、きみに襲いかかるだろう。生還は誰も保証してくれない。しかし、きみは行く。高層ビル。タンカー。火山に灼熱の砂漠へと。助けを求める声がそこにあるかぎり。人命救助隊。世界で最も危険なこの仕事には本物の勇気と適確な判断力が必要だ。まず、基礎編でシュミレーションを受ける。基礎練習と消化練習をガッチリとマスターしておいてくれ。確実さとスピーディさが必ず身に付く。それからが本番だ。命を賭けて命を救え。今日もどこかで救いを求める声がする。その声に、もうきみは耳をふさいでいられない。エア・インフェルノ。さあ、出動の準備はいいか。





DXタイプ：設置時　2110(D)×1355(W)×1785(H)㎜、運搬時1947(D)×914(W)×1785(H)㎜、
※筐体の仕様外観は改良の為、予告なく変更する場合があります。





TAITO AIR SYSTEM
AIR INFERNO

株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3　TEL.03-222-4888


© TAITO CORP.1990
命をかけろ。命を救え。
キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

パロディウスだ!!

「オーゴッド、このゲームは狂ってるぜ」と言ったアナタは大正解!!
噂の超ナンセンスお笑いシューティング、頭のネジをさらにかっとば
してあっちの世界へ突入だっ!!

宇宙戦艦モアイ

ROUND 5

宇宙の海は俺の海〜。「船には女は乗せねえ」と言ったのはマルコポーロ。

そして、ここにモアイしかのせない船があった!!

とにかく頭からケツまでモアイ、モアイ。モアイの好きな方にはこたえられないハイブロウなデザイン。某ーTYPEから強奪してきたような船体に松本零士も泣いてよろこぶカラーリング、トラック野郎が兄貴と呼ばせてくれと絶叫しそうな派手なデコレーションで大宇宙の東名高速を爆走する。

「私は誰の指図も受けけん!」



艦長モアイが弾をプリプリリと撃ってきます。あれもモアイ、これもモアイ、モアイモアイづくしの宇宙戦艦。

前回までのあらすじじゃ!!

素通りできないストーリーだっ!!

西暦1990年、ソ連民主化の動向が注目されている頃。全世界の人々は夢を失いつつあった…。役人は私腹を肥やすことを至福とし、マザコンだった子供たちはパソコンを愛するようになり、女性社員はセクシュアルハラスメントの恨みはらすめーと立ち上がり、若者は人類滅亡の危機を感じながらもゲームセンターに通っていた。

これら諸悪の根源は…？なんと語るもおぞましや、おドげ頭にゴーファーの顔をした大ダコだったのだ!!

さてその頃、宿敵バグとの死闘を終えたMr.パロディウスことタコは、有給休暇をとって田舎でのんびりと百姓仕事に精を出していた。建て売りタコツボの我が家に帰り、宇宙新聞を見た彼は驚きのあまりマナ板から転げ落ちそうになった。そこには、今、地球をにぎわしている謎の大ダコの顔写真があった。

「と――ちゃん!?」

なんと、それは2年前から行方不明となっていた彼の父ダコだったのだ!!

そこへ新聞を見た旧知の友がかけつけた。ビッグバイパー。第3次G大戦終結後退役し、たいやき屋にデューダ。58歳。

ペン太郎。趣味はエアガンごっこ。ペンギンとペン子の間にできちゃった子。9歳。

ツインビー。双子の片割れである。可愛い顔して敵を虐殺する怖い奴。17歳。

事件の真相を探るため、タコは仲間たちとともに再び地球をめざして旅立ったのである!!

ROUND 1 アイランド オブ パイレーツ



多くの船舶が消えた魔の海域。そこは腹をすかせた海賊カモメならぬ海賊ペンギンの天下だったのだ!!

ROUND 2 ピエロの涙も3度まで



世界のぎゅわんぶらぁが集まるここはラスベガス。巨大ピエロを抜けたらカニ女のシェイクが待っている!!

ROUND 3 ラビリンス お菓子城の謎

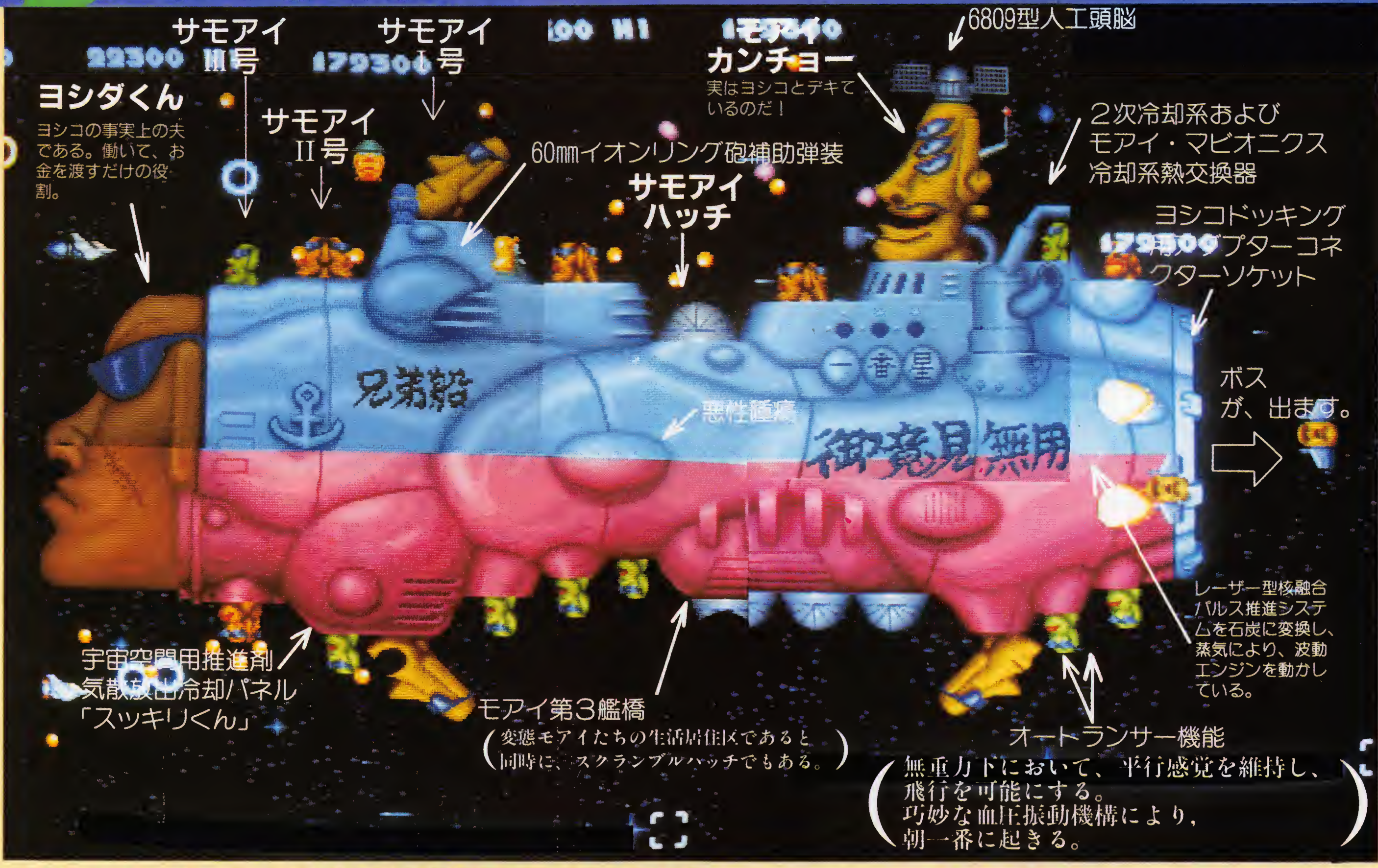


一見おいしそーなお菓子の城。しかしその正体は、一度入ったら二度と出られぬあま〜いワナであったとさ。

ROUND 4 嗚呼! 日本旅情



敵の前進基地「不沈空母」と化したわれらが母国。大自然と情緒に満ちあふれたしぶ〜い攻撃に注意せよ!!

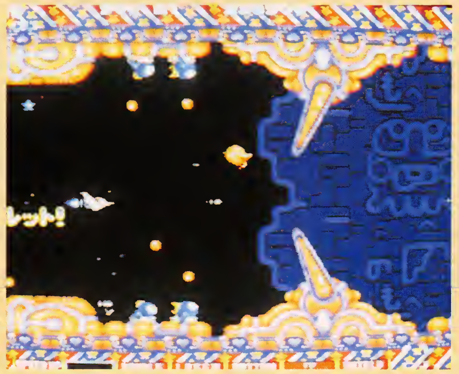




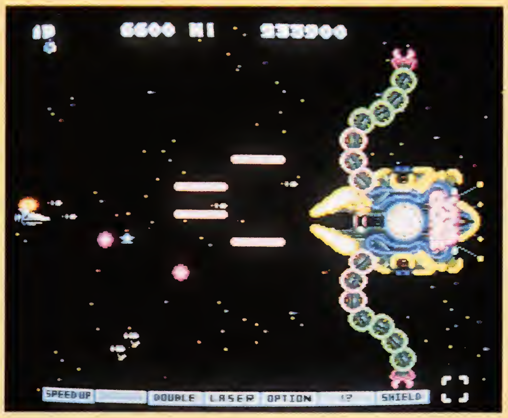
このあからさまにいーかげんな背景！主人公のタコも巨大化で応戦だ。ワープ兵器、サブ（原文のまま）が周りをかこむ。

無限に広がる大宇宙…彼らが迷いこんだのは、折も折、新装開店全台無料開放の惑星であった。サービス満点、全台打ち止めなしでジャンジャンバリバリ玉を出してます。

しんがりに控えますは、見た目も鮮やかな電飾コア。チューリップの開いた時に玉を打ち込みますとフィーバースタート、どなた様も最後までごゆっくりお楽しみください。



みるからにあやしげな地形。ペンギン砲台のペン吉は頭にタオルをのせてるぞ。



お待たせしました。私がコアです。クリスタルではありません。

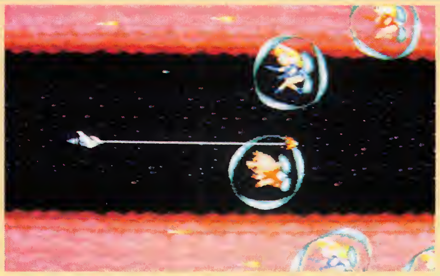
ROUND 6

軍艦マーチで今日もフィーバー!!

ビューティフルギャルズ

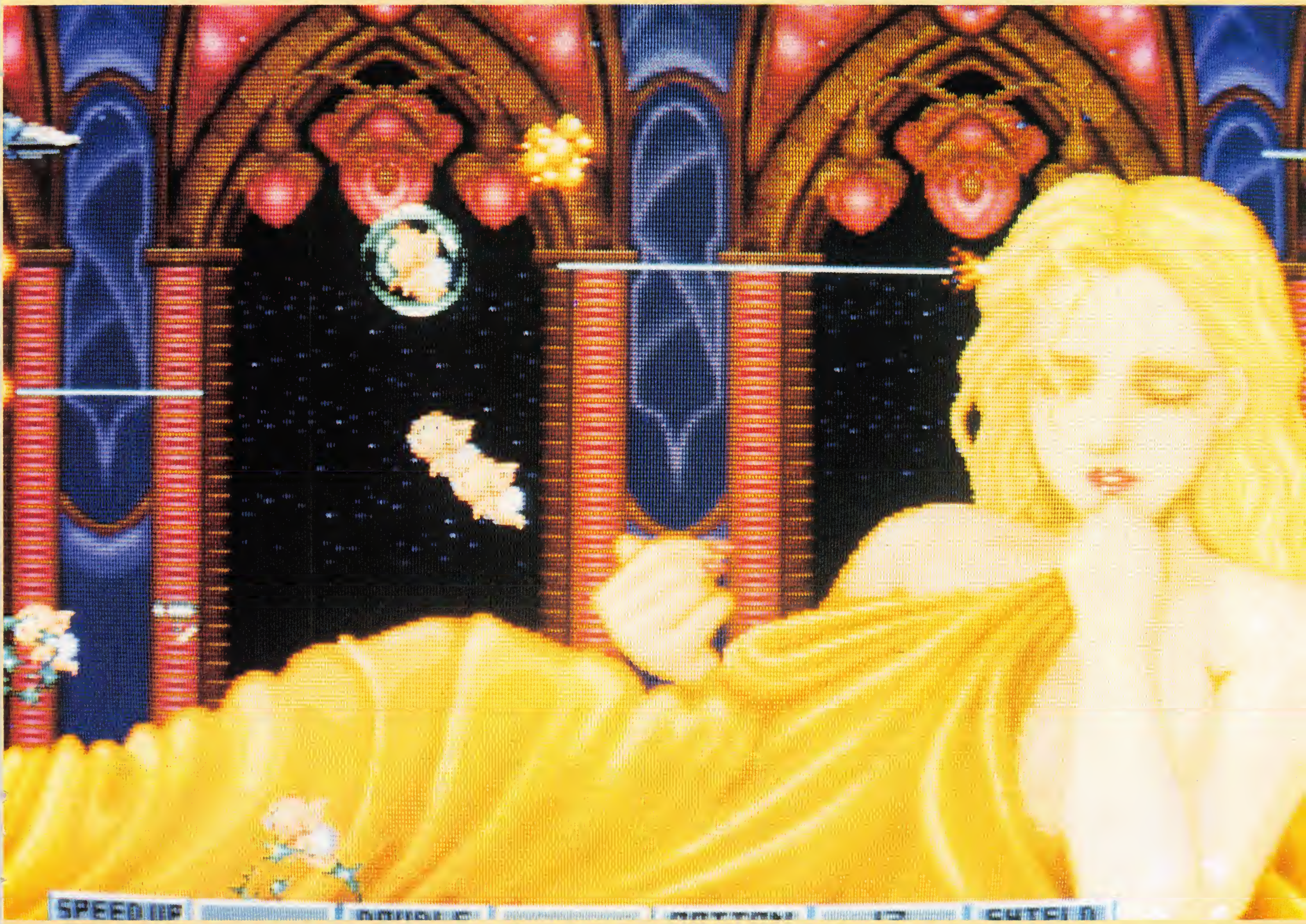
ROUND 7

こ、ここは楽園(エデン)か、Oープか、銭湯か!?悩ましいピンクの雲の合間から、クラブ「バニー」の美女たちが寄ってたかって攻めてくるぞ!!これで死ねたら男子本懐、などといってはいけません。面の最後には、有史以来もっとも色っぽくてかわいいボスが待っている。君の理性と野性は彼女を倒すことができるかな?



色とりどりのバニーが攻撃してくれます。うっとり。ああっ、豚がいる!豚が1匹まじってるう!!

これが7面ボス"HONEY"だっ！あっこらいじめるな、いやがってるじゃないか！貴様は鬼か!!

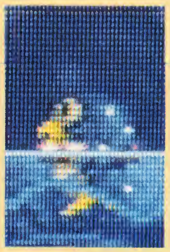




次号予告

ROUND 8

もっとも北の国から'90



北極大陸の奥深く、「ルールル」と呼ぶ声が聞こえる。ペンギンたちが呼んでいる。

ROUND 9

ナイト オブ ザ リビングデッド



夜は墓場で運動会、楽しいな、楽しいな。ゾンビは死なない、試験もなんにもない。

最終話

タコの要塞



バクテリアンの高度な科学力と低レベルの思考力が築き上げた最終要塞。もっともパープリンな戦いが、今はじまる。

期待せいよ!!

初級編

着艦も手動だよ…。タイムの限界を目指せ！

G-LOC AIR BATTLE

LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE

ジーロック

クリアの感動が誰にでも味わえるぞ!!

めざせ3分05秒台

このゲームが出回ってすでに1ヵ月が過ぎました。初級・中級はクリアが出てるのではないかと思います。

攻略の始まりですので今月号は初級攻略（しかもできる限り速いタイムをだすのを前提として）を進めていこうと思います。目標は2分58秒！

ミッション1

（70秒以内に8機撃墜せよ）

このステージは後方から来る敵ばかり。最初は左から3機ほど来て上、左、とすべてバルカン砲で落とします。左側と中心の編隊を主に撃つと速いようです。クリア後、86秒ほど残せば、まあまあでしょう。

ミッション2

（9機撃墜せよ）

スタート後にサイトを右上へ動かします。ここもバルカンのみで。直後に前方左からバルカン機が来るので、これは何度かやってみて倒せないようなら誘導ミサイルを使ってもいいでしょう。その後はレバーをずっと左へ入れておけばバルカン砲のみで次々と撃墜できてそのままクリアできます（写真①）。



そのままクリアはいいけど、ちゃんと高度も合わせないとスカになるよ。

ミッション3

（10機撃墜せよ）

この面で初めて後方バルカン機（ブラックボディ）が登場。基本的なかわし方は初級の場合、①ロールして消す、②敵が追い抜いてくれるまで待つ、の2パターンです。ここでは②を使います。とにかくABⅡパースになっても後ろは気にせずにロックオンでバリバリ撃ち落として、敵が追い越したら、バルカンで落とせばOK（写真②）。目標の残タイマー＝102秒。



ブラックボディを撃ってクリアできればもう全然いうことなし。

ミッション4

（6機撃墜せよ）

ガケ面ですからロールはしないように気をつけて。始まったら、レバーを右に倒して右側の壁に接近します。このゲームでは壁ごしでもロックオン可能なので覚えておいて損はないでしょう。右を全滅させたら左へ。これでクリア。

この面でけっこう差が出るのでは？目標の残りタイマーは110秒くらいかな。



一番上の1機を最初に撃ちます。

ミッション5

（20隻破壊せよ）

まず右下の艦隊を沈めにいく。一番右の艦は倒しづらい。

次は左。2回目の左で奥まった所に、3隻ほどいるのですが、撃った（ロックオンした）瞬間に戻るようにしないと壁に激突してしまいます。敵艦のバルカンも同一の所



もう、このくらいで切りかえします。

にいるとハチの巣にされてしまうのでしっかりよけましょう。この面は、バルカンよりミサイル中心で攻撃しよう。目標残タイマー＝90秒台。

ミッション6

（10機撃墜せよ）

バルカン中心でプレイするのは、4面まで。5面からは誘導ミサイルを駆使して攻撃される前に倒す。要するに先手必勝ということです。主に後方からくる稼ぎキャラはバルカンで、前方から来る敵はミサイルで落とします。

そうはいっても前のほうの面でタイムが残ってないと、実際問題として初心者はつらいと思います。そういう人は1～6面でなるべく多くタイムを残せるようにがんばってください。さすがに編隊全滅はつらいのでそこは多少妥協するしかありませんが…。写真を見て研究してみましょう（写真⑤～⑫）。コツとしては無理せずにロックしやすい順に倒していく、というのを念頭にプレイすると上達が早いのでは？目標の残タイマーは90秒台の後半ぐらい。

ミッション7

（10機撃墜せよ）

6・7面の大きな特徴とし



その1



その3



その5



その7



その2



その4



その6



その8



要注意ポイント①



要注意ポイント②



要注意ポイント③



要注意ポイント④

て、画面左右いっぱいに敵の編隊が広がっていて撃ちにくい、というのが挙げられます。
なるべく出現順に倒したいところですが、左右に残してしまうと画面いっぱいの範囲からミサイルに狙われることになるので、両端の敵は要チェックですよ。この面も写真を少し多めに載せておきますのでそちらを参照してください。（写真①～④）。目標の残タイマーは100秒台前半。

ミッション8

（10機撃墜せよ）

ここが実質上の最終面ということになります。



ここまで来れればもうあとはノリの問題でしょう。

いきなりホーミングミサイルの誘導がかなりきつくなっています。そのため、ミサイルは多少動きが大きくなってしまっても確実によけるようにしたほうがいいと思います。
先ほど、最終面とはいいましたがタイム的にはかなり速くクリアできるはずです。しかし、前半のラッシュで2回ほどクラッシュしてしまうと、後半は極端に編隊の数が少なくなる（さらに出現の間隔が長い、ということはクリアが遅れる）。ヤマ場は3機編隊が高速で左へ流れるあたり。
こいつを撃ってクリアできるようであれば、もういうことはありません。
ここでクリアできないと、さらに難しくなってしまうので、あまり来たくはありませんね。
この面をクリアするとALLなのですが…。クリア時の目標残タイマーは104秒ぐらい。



この編隊でオールクリアだ

ミッション9

（着艦せよ）

そうなんです。発売バージョンでは着艦は手動になったんです。でも簡単なのでアセる必要は一切ありません。
始まったら指示通りにレバーを右へ。
バッチリ合ったら、もうレバーから手を放して構いません。



着艦せよ

さて、もしもこの指示を無視したらどうなると思いますか？自分で試すのもいいでしょうが、それでは200円もったいない…という人のために。
こうなるんです。



「その位置を保て。」



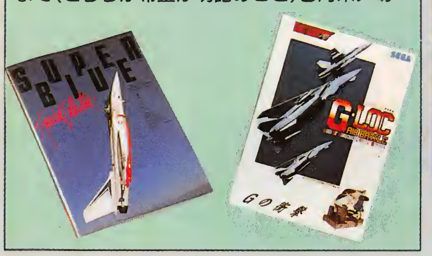
こういうのはやりたくありませんねえ。

来月は中級の攻略

…というわけですがクリア後、タイムはどうでしたか？
普通の人は初クリアで4分台から3分30秒台でしょう。でもちょっとやり込めば、3分20秒台前半は出るはず。
さらにもっとやり込めば…。
今月はここまでですが、来月以降で中・上級の攻略に入ろうと思います。
ではまた来月号で…。
（FRS-N・O）

ジェットファイター大好き少年のキミへ

G-LOCの小冊子（20名）と有名な航空写真家の徳永克彦氏のサイン入り写真集をプレゼント！
宛先：ゲーメスト編集部「気分はエース」係まで（どちらが希望か明記のこと）6月末〆切



おまけ



上級もこのくらいまでくるとミサイルの雨、雨、雨!!



これでも、まだ遅い。限界はだいたい2分46秒くらいだと思う。

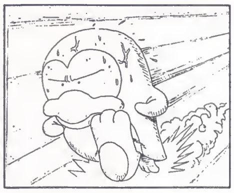


テトリスの作者アレクセイ・パジトノフ氏 ウラディミール・ポヒルコ氏が贈る第2弾!!
新発売!!
Играйте ХАТРИС!
ЖЕЛАЮ УДАЧИ!
HATRISをプレイしてみてください。
幸運を祈ります。
Alexey Pajitnov
脱帽モノ!のパズルゲーム
HATRIS
ハットリス
TM
ラビオレプス・スペシャル
RABIO LEPUS SPECIAL
PCエンジン用ソフト
あの、ラビオレプスが
PCエンジン用ソフト
になって帰ってきた!
いよいよ
7月発売!

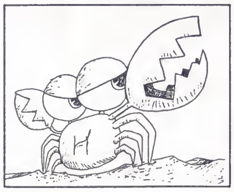
CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
NO.47
July 1990
7

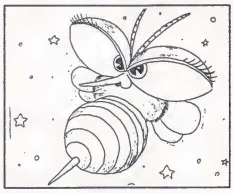




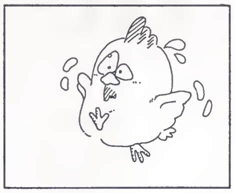
ペンギンダッカー



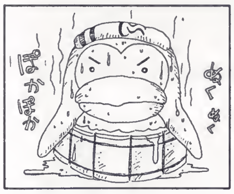
オーイ、カニ丸



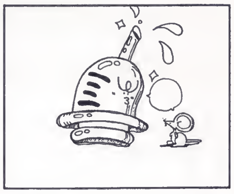
ビー



コケッコー



ペン吉



チューチュ



ぴよこちゃん

噂の超ナンセンスお笑いシューティングあらわる

パロディウスだ！

文：石井ぜんじ　マップ・図：ずるずる　イラスト：コナミ開発スタッフ

コナミの自信作「パロディウスだ！」が遂に発売となりました。このゲームは、キャラクターを見ているだけでも笑えますが、ゲーム的にさまざまな要素が取り入れられている完成度の高いゲームです。

まず、オートとマニュアル、ベルパワーUPにランクの上がり方といろいろなことを知るべきでしょう。

うまい人は、とりあえずひゅっと弾をよけて進めるゲームですが、一般プレイヤーはそうもいきません。しかし、そこでいろいろな知識を得、敵の出現パターンを覚えればなんとかなるものです。

さあ、とりあえず攻略法を読んで、レッツ・プレイ！

ベルパワーUPが決め手

ベルは取ると、点数か特殊攻撃になります。メガホンと巨大化はベルを取ると同時に、スーパーボムと菊一文字はミサイルボタンを押すと使えます。

ベルは、4発ずつ当てるごとに青→白→緑→赤と変わります（青と白の間等は黄）。

これらのパワーUPの中で、一番有効なのは緑の巨大化です。シールド類はなくなってしまいますが、一定時間死ないのはとても大きい。ベルを見たら巨大化を狙いましょう。4発ずつで色が変わるということと、色の順番をしっかり覚えておこう。

また、スーパーボム、菊一文字ミサイルはミサイルボタンを押すことにより発射できます。オートの時は、ボタンを押すと即使ってしまうのでためておくのが難しくなっています。

ベルパワーUPの種類

黄　スコア	スコアになる。最初は500点で、連続して取ると、500→1000→2500→5000→10000とアップする。ベルを取り逃すと再び500点からとなる。	緑　巨大化	一定時間プレイヤーが巨大化する。弾は撃てなくなるが、無敵になるので体当たりで敵を倒せる。地形も自由自在に通れる。
青　スーパーボム	画面上の敵にダメージを与えるスーパーボムを一発、発射できる。3発まで貯められる。	赤　菊一文字	菊一文字ミサイルを3発撃つことができるようになる。プレイヤーの手前で上下に伸び、敵を攻撃、また敵の弾も消滅させる。比較的長い時間画面内に残るところに特徴がある。3発まで貯められる。
白　メガホン	一定時間プレイヤーの前にメガホンがつく。メガホンおよびそこから出てくるセリフは攻撃力がある。また、弾も防げるのがとても有効。		

オートかマニュアルか

オートは1つのボタンで行い、パワーUPはオートにやってくれます。その結果、長所としてはパワーUPを気にせずにかわしに専念できるし、ルーレットカプセルが出現しないという利点があります。

しかしダブル系が使えず、スピードが上げられません。スピードが上げられないと8ステージはとても難しいし、ビッグバイパー、ペンギンではダブルが重要です。そこで初心者（6面まで）ならオートで、1周クリアをめざすならマニュアルがよいと思われます。

どのパワーUPが有利か

それぞれ一長一短がありますが、前半面に限っていえば、オートのタコが圧倒的に使いやすいと思います。オプションが4つ張れるし、リップル＋2WAYはとても使いやすい。

ただし、1周クリアとなると他の装備も有力です。ビッグバイパー、ペンギンは使いにくそうですが、実はダブル系がとても有効。オートでは難しいですが、マニュアルを選べばかなりいけます。前半面では3面、4面などでダブルが活躍します。

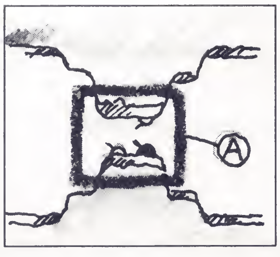
オートでやるならタコかツインビー、マニュアルならダブルをフルに活用すべきです。

ルーレットカプセルとは？

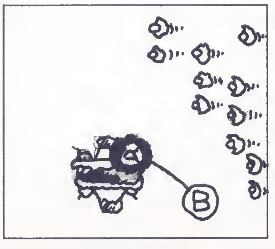
マニュアルの時のみ、特定のパワーUPカプセルを取るとルーレットになります。復活パターンではうまく使えば有利ですが、たいていフル装備を全部失うピンチに立たされてしまいます。

そこで、ルーレットカプセルが出る場所を覚えておき、そのカプセルを取らないことが大切です。

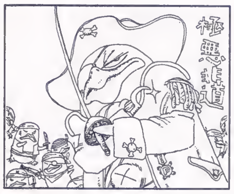
前半のルーレットカプセルは図で出現する場所を示しておきます。5面までは空中の



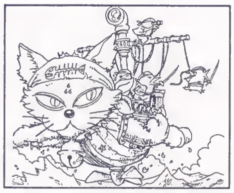
知らなきゃ絶対取ってしまう。4つある砲台の右下だ。



ここも取りやすい所。地形に逆さまにへばりついている方は取っても大丈夫。



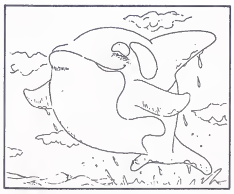
キャプテン・ペンギノフスキーIII世



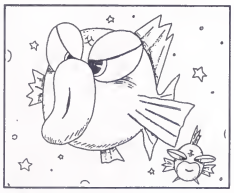
おまんにゃわ、アチャコ



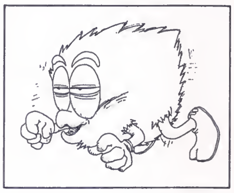
チューイング・モアイ



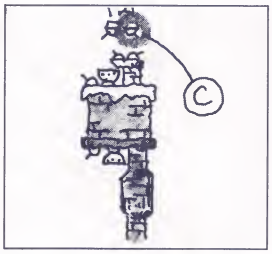
ブラックドルフィン



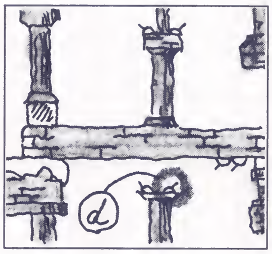
親子ジグザグ



バッコン²



今度は1面と逆で、4つのカプセルの右上のがルーレットカプセル。



3面には2ヵ所ある。ボスの手前の柱の上だ。

敵はルーレットカプセルを出しません。

さて、それでも運悪く取ってしまったらどうするか。焦らず、ダブルとレーザーの所を狙ってパワーUPボタンを押しましょう。敵の多い所では、まず敵をかわすことに専念し、余裕ができたらボタンを押すようにしましょう。ボタンを押すのに気を取られてやられることが多くあります。

ルーレットは半永久的に回り続けるので、ボスを倒した後に押してもいいでしょう。

ルーレットカプセルは、1面に1つ、2面に1つ、3面に2つ、4面に1つあります。5面には出てきません。



桜の木の下にある。ここはあまりひっかからない場所。

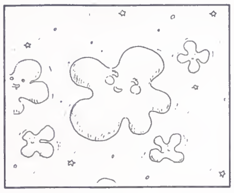
STAGE 1 アイランド オブ パイレーツ

まず小型モアイが飛んで来ます。正面に行って撃ち、パワーUPを取りましょう。正

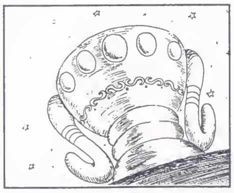
カプセルパワーアップ表だ！

プレイヤー	ミサイル	ダブル	レーザー	オプション(個)	シールド
ビッグバイパー	ミサイル 元祖グラディウスのミサイル。地形をはって進む。	ダブル 今までのダブルより弾が速いので強い。多用しよう。	レーザー 当たり判定がかなり大きい。グラディウスIIより強い、強力なレーザー。	オプション(4) いわゆるオプション。スピードを取らないとあまり広がらない。	シールド 前方にとても強い。たよりになるシールド。
タコ	2-WAY 地形をはわない2-WAY。威力はある。	テイルガン 後ろに撃てる。3面などで使える。	リップル 威力もある。使いやすく当たり判定が大きい。	オプション(4) 自分と同じ色と形なのでまぎらわしい。	タコツボ ダメージをうけるとヒビが入る。
ツインビー	ロケットパンチ 正面に飛んで行き、当たらないと戻って来る。戻るときにも当たる。とても強力だが下方に弱い。	テイルガン 後ろに撃てる。	3-WAY 上下をカバーできる強力な武器。	オプション(3) いわゆる分身で、止まっていると自機に重なってしまう。フォーメーションがはりにくい。	フォースフィールド 全体を包むが、当たり判定が大きい。
ペン太郎	ポトンミサイル 貫通力があり、地形をはっていく。とっても強い。	ダブル ペンギンの場合は、ダブルを使うステージの方が多い。4面は絶対ダブル。	スプレッドガン スプレッドボムのショット版。レバー操作により飛ぶ方向が微妙に変わる。威力が強い。	オプション(3) いわゆる分身。巨大化するとかわいい。	バブル 泡に入って、バブル。ただのフォースフィールド。

※上表以外で各プレイヤーにつき次のパワーアップがある。
○スピードアップ………5段階（ノーマル除く）。
○?…………………………現在装備しているパワーアップがすべてキャンセルされ、ノーマル状態にもどる(パワーダウン)。



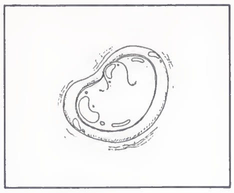
カーッペッ



王カンハッチ



イーグル「ワシ・サブノスケ」



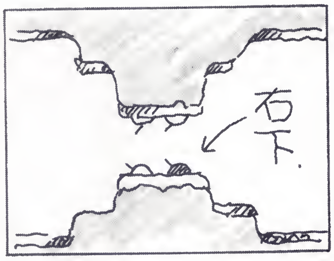
コンドー君



ピエロ



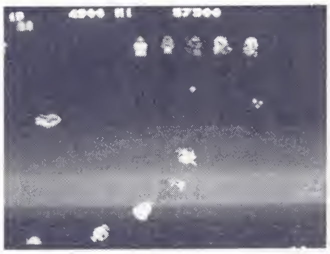
Miss神戸ちちぴんたリカ



初めのルーレットカプセル。



シャチもパワーUPを出す。



まずパワーUPを回収だ。

面に行けなくてもナナメに近づいて合わせてくれますから、あせらず全部撃ちましょう。

パワーUPの順番は、マニュアルなら1速、2速、ミサイル、オプション1個、レーザー、オプション2個目…と取って行くのが普通でしょう。

途中から、海をシャチが群れをなして飛び出してきます。シャチの群れは全部倒すとパワーカプセルを出します。忘れずに。

後半には、地形が狭くなっている所があります。ここではパワーカプセルが2つ出ますが、下の1つがルーレットカプセルです。マニュアルの時は取らないように。

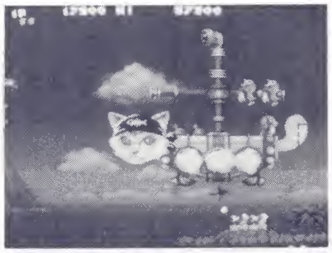
中ボス　ネコシップ

ネコの船である。ニャーニャー鳴くんである。中にはペンギンが乗っているが、さしあたって攻撃してくるのはネコシップの船体にくっついている砲台です。

まず、ネコの顔の下の、比較的プレイヤーに近い位置の砲台を倒してしまいましょう。その後、ネコの顔の後ろにある砲台をレーザー系で狙います。

ビッグバイパーの時は、レーザーを撃ってから自機を下に動かし、レーザーを下に誘導して砲台に当て倒します。(以後、この技をレーザーワインダーと呼ぶ)

その後は、顔めがけてバンバン撃ちこんでください。ネコシップと戦っている間に、下に出てくるペンギンダッカにも注意しましょう。



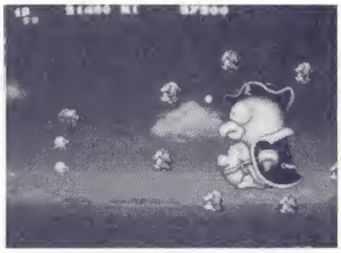
砲台を先につぶそう。

1面ボス　海賊ペンギン

ペンギンがでかいペンギンの周りを回っています。小さいペンギンが弾を撃ったり、突っこんできたりともっぱら攻撃を担当しています。

さて、でかいペンギンの弱点は、腹のでべそです。ついつい口や目に弾を撃ちこんでしまうのはグラディウスシリーズのやりすぎでしょう。

しっかりでべそに弾を当てていれば、早めに倒せるでしょう。小ペンギンは倒さないと突っこんできます。できるだけ倒すようにしましょう。ここでは、ペンギンのスプレッドガンがとても強力です。



デベソが弱点。

STAGE 2

ピエロの涙も3度まで

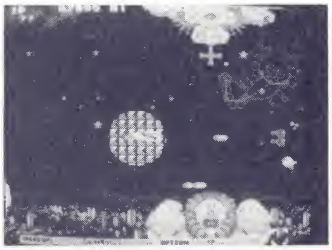
ステージ前半はザコが来ます。オプションとレーザーはしっかりそろえておきましょう。ベルは、ここでは巨大化をとってもあまり役には立たないことに注意しましょう。シールドがなくなってしまいます。

地形が少しあり、その後にピエロとハチの出てくるハッチがあります。ここがかなりの難関地帯。

ピエロは頭のぼうしが弱点なので、狙い撃ってください。他の所ではダメージを与えられません。この時、後ろへ通り過ぎて行くコケッコー等のザコの弾に特に注意してください。



ハッチからハチが出る出る。



帽子が弱点だ。

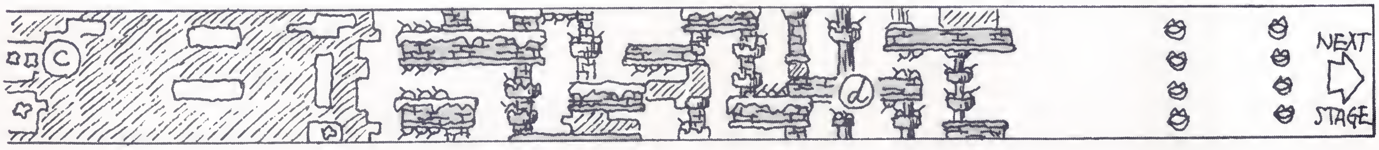
ピエロの後ろの地形に、上向きについている砲台があります。この砲台が出すパワーカプセルがルーレットカプセルです。マニュアルの時は取らないように。

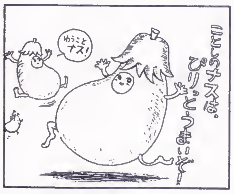
ピエロの後ろに、ハッチ6つがある所があります。ハチがたくさん出て来るので、できるだけ早めに壊すこと。タコかグラディウスならオプションをタテに張り、地形の上下にくっついている砲台を同時に攻撃してもいいでしょう。ペンギンならポトンが強い。壊しそこなったら、無理せずハチから逃げましょう。

次は、待望のカニ女です。

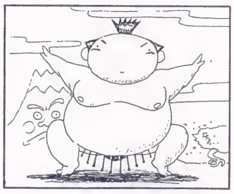
中ボス、カニ女地帯

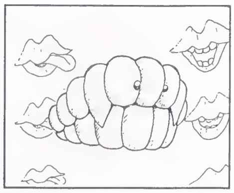
カニ女が初心者の初めのカベだと思います。カニ女で1

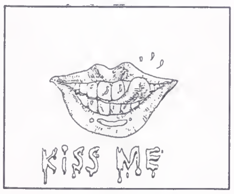




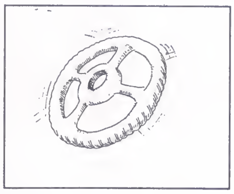
ナスガママ

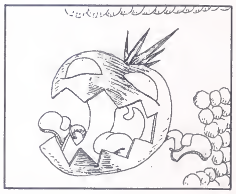

ブタニシキ


イレババ



オートリップス２人衆


スピン


パンプキン・ヘッド

機でも貴重な残機を使うのはもったいない。毎回ノーミスで進めるようにしましょう。

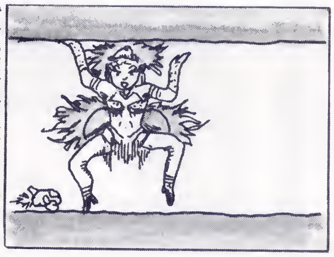
まず、ノーミスの時は、後からどんどん出てくるペンギンダッカーが邪魔です。そこで、初めの数匹のペンギンダッカーを倒したら、できるだけ早めにカニ女の足をくぐります(図)。そうしないと、足の下をくぐるチャンスを逃してしまい、画面の前方へ追いつめられてしまうことがよくあります。

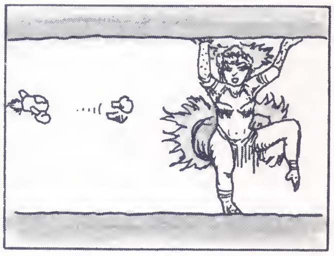
できるだけ早く足をくぐりカニ女の左へ行くようにすると、最強装備の時でもちょうどペンギンダッカーの切れ目になっています(もちろんあまり無理して左に行くと、足につぶされます)。

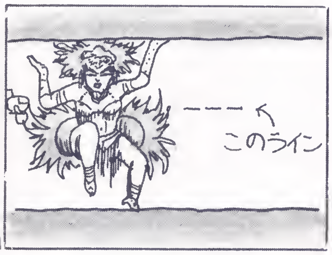
カニ女の左側に行ったら、画面の左に自機を押しつけ、ほぼ中間の高さにいるようにします(図)。

すると、後から上下にペンギンダッカーが出てきます。下のペンギンダッカーはミサイルで、上のはショットで撃ちます。

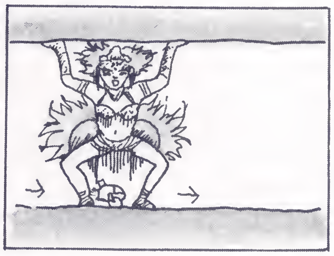
その後、カニ女が再び戻ってきます。この時は、足をくぐる必要はありません。自機を左端に寄せ、高さをまん中よりやや上に調整します。カニ女の手足に当たらない高さがあるのです(図)。


できるだけ早く左に行く。


画面左のまん中に行く。



高さを胸のあたりに合わせる。


最後はもう一度足をくぐる。

カニ女が最後に逃げて行く時は、再び足をくぐらないといけません。しかし、この時までにペンギンダッカーはすべて倒してしまって、もう出てこないので楽なはずです。

以上の方法が、どのパワーUPでもできる、一番確実な方法だと思います。

ちなみに、カニ女は上の手の方もくぐれます。また、ふさふさした羽毛の部分に当たり判定はありません。

カニ女が一番楽な装備は、タコでテイルガンの時です。2―WAY、テイルガン、オプションの組み合わせなら、手足にぶつからない限り大丈夫です。

2面ボス、イーグル沙武

前後に動きながら、羽根とリップルレーザーで攻撃してきます。前に突っこんで来た時以外はダメージを与えられません。

一番やられることが多いのが、ボスの体当たり。すぐ近くまで突っこんできます。これが意外に怖い。

そこで、自機を右に出さずに、左側にくっつけたままにしておくと体当たりをくらうことがありません。羽根だけに注意すればOKです。

しかし、あの〝当たり〟は何なんでしょう。シルトラクイズ!?


本名は「ワシ・サブノスケ」

STAGE 3
ラビリンス ～お菓子城の謎～

前衛には、横8の字を描いて飛んでくるザコが出てきます。これを残すとパワーカプセルを取り逃すし、弾をぼろぼろ撃たれるので逃さず撃ちましょう。

お菓子城に入ると、王カンハッチがあります。ハッチから出るスピンは、壊すまではね返り続けます。意外な所からやって来るのでハッチをできるだけ壊しておきましょう(ⓐ地点)。

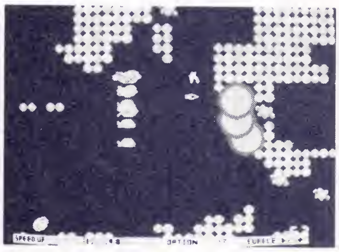
Ⓑ地点の通路が狭い所にルーレットカプセルがあります。マニュアルの時は、狭い通路のさらに下側を通るようにしてルーレットカプセルをかわします。

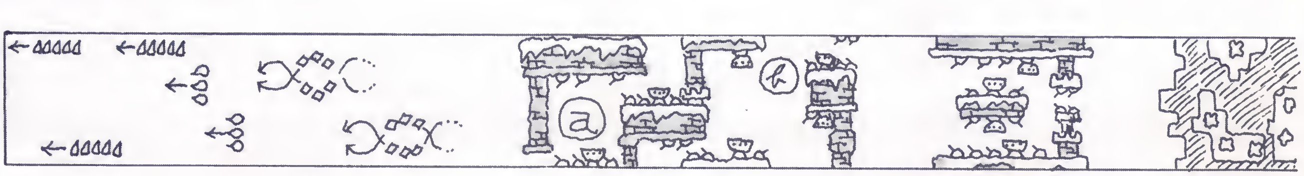
Ⓒ地点のつぶつぶ地帯は、初めのうちはできるだけ広い通路を切り開くようにしましょう。

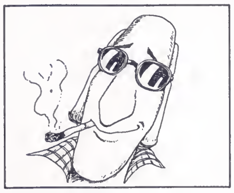
つぶつぶ地帯の中にはパンプキンヘッドが出現し、体当たり攻撃をしかけてきます。一番前に出て逃げ切れないこともないのですが、アメーバのような奴にぶつかる可能性があります。ここは、後の方で撃っておきましょう。

オプション系なら、オプションを横に伸ばしておくと楽に倒すことができます。

つぶつぶ地帯を抜けたあとは迷宮に入ります。ここは早め早めに前に抜けていかないとスクロールにつぶされてしまいます。できるだけ早めに進んで行くこと。


チョコボール地帯だ。

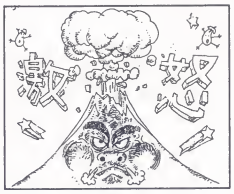
START




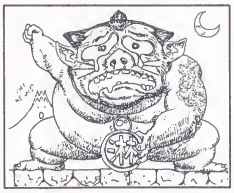
サモアイ1号



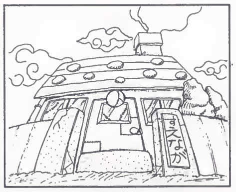
コナミ看板



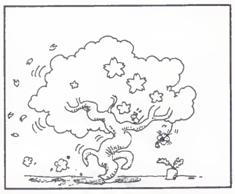
フンガー・こめりんこ



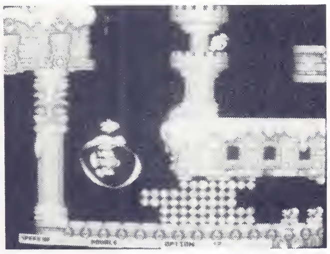
豚潮関



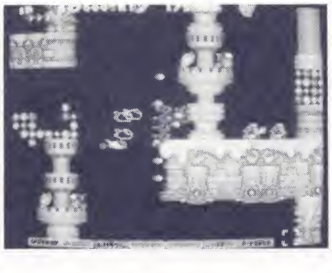
みなしごハッチ



はしりや『サクラ玉吉』



網のむこうの砲台に注意。



柱の後ろの砲台が怖い。

ここではベルを無理に取ろうとすると難しいですが、青カプセルは取りに行った方が楽です。

迷路も終わりの方にルーレットカプセルがあるので覚えておきましょう(図ⓓ)。

ここでルーレットを取ってしまったらボタンを押さずにボスと戦った方がいいと思われます。ボスを倒してからゆっくり狙って押しましょう。

とにかく迷路地帯は早め早めに進むこと。早めに進んでおけば、砲台の弾を落ち着いてかわすことができます。壁に後ろ向きについている砲台に特に注意しましょう。

3面ボス　ホットリップス

いきなり4つの唇が出てきて、口からイレババ(弾の名前)を出して攻撃してきます。初めは画面の右側にタテ4つ、ヨコ2列に唇が並びます。その後、左の4つが突っこんできて、画面の左側からイレババを出してきます。

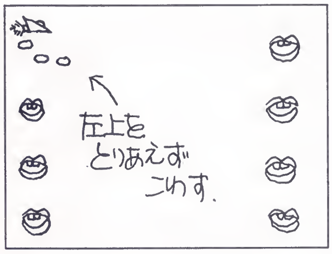
最強装備の時は、図のようにフォーメーションを張って、左上のリップスから倒してください。分身系なら、初めの左への突進の時、一気に撃ちこみ、左で体当たりされそうになったら前に出ます。そして先に右のリップスから先に倒します。

右のリップスを全部倒すと左にいたリップスが右に寄ってきます。唇の間を通り左に行って、とりあえずどれか1つの唇を壊して通り道を作ります。

テイルガンになっていれば、このボスは最も楽にクリアできます。しかし、次の面の前半がやりにくいので、わざわざテイルガンに替える必要もないと思います。

このボスでうっかり死ぬと、スピードも取れず、0速装備なしでスタートになることもあると思います。こんな時は、無理に右のリップスを全部撃たず、1つ残します。すると、左の4つが突っこんで来ないので割と楽です。

時間がたつと1つずつ体当たりしてくるので、これをかわしきれればクリアです。



左上を先に倒す。

STAGE 4　嗚呼!日本旅情

前衛に新しい敵、エンゼルブタが出てきます。かなり耐久力があり簡単には倒せません(ツインビーのロケットパンチだと1回で倒せる)。特に、上下の画面外からいきなり出てくるので注意して下さい。

地形が始まるあたりでは、ザコが3匹の編隊でたくさん出てきます。後ろに逃すと必ず弾を撃ってくるので気をつけましょう(ⓐ地点)。

少し進むと、上下にブタニシキがいます。いきなりまわしを長く伸ばしてきますが、こいつには要注意。できるだけ速く倒すこと(ⓑ地点)。

ⓒの山陰に隠れているザコはやっかいです。それぞれの武器の特長を生かして逆さ富士越しに撃ってください。装備のない時は、前に出て敵を誘導し、すれ違うときに後ろから撃たれる弾をフッとよけてください。

ⓓには動く桜、はしりや「サクラ玉吉」が出てきます。初めは右へ、右へと走っていきますから、初めは問題ありません。問題は最後に桜の木が左へ突っこんで来るとき。

この時は、上の桜の木に自機が少しめりこむくらいにすると、一番後ろにいて下の桜の木をかわすことができます。

また、一番後ろにいるよりも桜の木が突っこんで来る前に右上に逃げてしまうのがより安全です。パターンを覚えて桜の木がいつ突っこんで来るかわかっていれば前に出た方が楽でしょう。

桜の木の後は逆さ富士山です。ナスビが噴きやんだときに先に進むようにしましょう。

復活のパターンのときは、とりあえずナスビが噴きやむまでナスビを撃ちます。そうしたらすぐ前に出て、ⓕの砲台を撃ちにいきます。最初の噴きやんだときに前に出てしまうのと、上の方へ出て行くのがポイント。その後は下から来るザコの弾をかわし、ブタニシキを倒します。

2つめ、3つめの富士山も初めの噴きやんだチャンスに前に出て行けばいいでしょう。

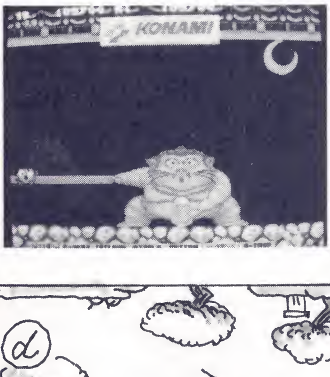
4面ボス　ブタシオ

ブタシオは、シコをふんだときのザコ降らし攻撃と、まわしを投げる攻撃の2通りで攻撃してきます。

ほとんどの場合、気合を入れて撃ちこめばまわし攻撃の直前に倒すことができます。弱点はカラータイマーです。復活でノーマルショットのみでも連射すればぎりぎり大丈夫。

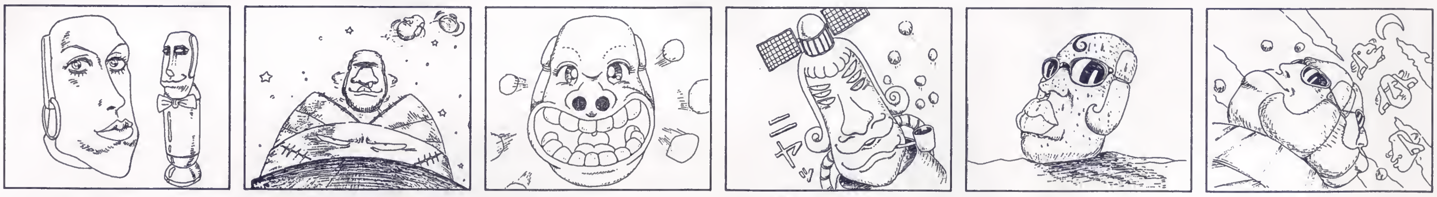
上から降ってくるザコ敵は下に落ちると少しはずみます。注意しないと、はずんだペンギンに当たるときがあります。

ボスを倒すと、上からコナミ看板が降ってきます。これに当たってもやられるので、気をつけること。



まわし攻撃の前に倒せ!





ヨシコ&ヨシオ　サモアイハッチ　ヨシダ君　モアイ艦長　サモアイ３号　サモアイ２号

STAGE 5

宇宙戦艦モアイ

まず初めに前衛ですが、これはたいしたことはない。さくさく、バリバリ撃ってください。

前衛が終わると、でかいモアイの顔が出てきます（ⓐ地点）。ここは、3～5WAYに鼻から鼻クソ弾を出してくるので、まず鼻を倒しましょう。鼻を倒せないで上の方に行ってしまうと、後で下に行くときにハマリます。余裕があればイオンリングを吐く口も壊します。

正面のモアイを花粉症にした後、戦艦上部に進みます。今度はモアイ艦長（目が3つ）と戦います（ⓑ地点）。

艦長は目からレーザーを3本、パイプから火玉を放物線上に飛ばしてきます。

レーザーは、基本的に上の方に行かなければ当たりません。戦艦が下から迫ってくるがレーザーと下の戦艦にはさまれるほどではないのでご安心を。しかも、弱点は口なので上の方を撃ちに行く必要はありません（要するにレーザーの下にいろということ）。

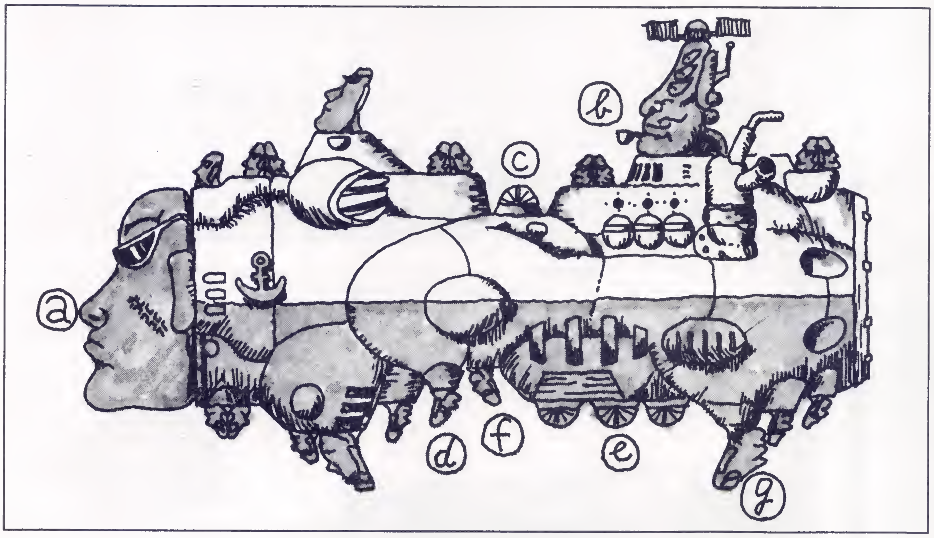
パイプから出る火玉はなかなかくせものです。しかし、装備があるときは火玉を壊すことができますから大丈夫。問題は復活パターンで来て、装備がないときです。このときは、上から落ちて来る火玉をよく見てかわしてください。

ⓒ地点にあるハッチからはモアイのザコがどんどん出てきます。パワーカプセルを置いていってくれるので、すぐに壊さず残しておきましょう。どんどん装備が増えていきます。

そのうち、戦艦は下がっていき、今度は戦艦の下部と対決です。ⓓ地点の砲台は上にへばりつくようにして必ず撃っておくこと。ⓔのハッチは残しておくとパワーカプセルが取れます。

そのうち、戦艦が下に下がってきて挟まれそうになりますが、ⓕ地点でかわせます。

ⓖのモアイは通り過ぎるといきなり弾を撃ってくるので注意しましょう。



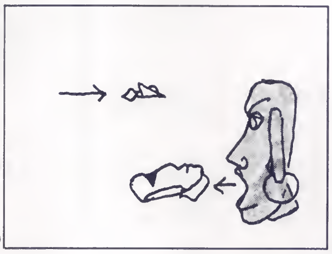
5面ボス　ヨシコ&ヨシオ

巨大女性モアイ、〝ヨシコ〟が長細いモアイ、〝ヨシオ〟を吐いてきます。

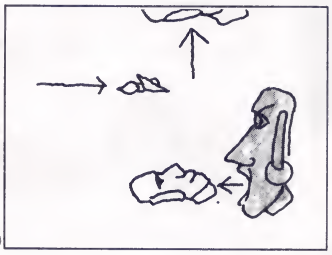
このボスはなかなか強敵ですが、いいかわし方があります。それは、モアイをできるだけ早く横に動かし、画面内にたまらないようにする方法です。

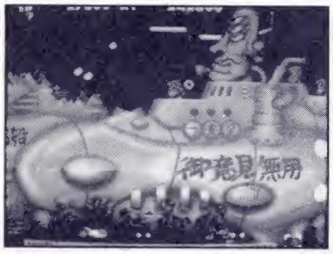
初めにできるだけ前にいて、ヨシオを前の方で横に動かします（Ⓐ）。その後、すぐ後ろに下がってかわし、かわしたらすかさず前に出ます。このようにして、1つ1つ早めにかわしていけばランクが上がっていても大丈夫。

ヨシコの弱点は目です。かわしつつ撃ちこみましょう。


Ⓐ 前に出てモアイを誘導。


Ⓑ モアイの後ろでかわす。


Ⓒ 再び同じことを繰り返す。



ぎりぎり当たらない。



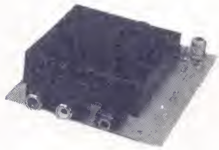


山ほどある基板の在庫!!

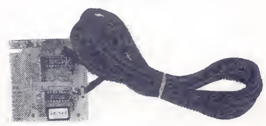
ワールドスタジアム89	¥70,000	マッピー	¥15,000
グラディウスIII	¥80,000	メイズ オブ フロット	¥50,000
イメージファイト	¥40,000	ヘビーユニット	¥20,000
レインボーアイランド	¥40,000	アームドF	¥25,000
ラストデュエル	¥20,000	ドカベン	¥15,000
Xマルチプライ	¥60,000	マッドギア	¥20,000
中華大仙	¥15,000	スーパーリアル麻雀PII	¥15,000
バラデューク	¥15,000	個人教授	¥18,000
実カプロ野球	¥60,000	麻雀フライデー	¥40,000
ロードオブキング	¥70,000	麻雀Gメン89	¥25,000

ソフトランド秀和には基板が山のようにあります。





ステレオ化キット
RPS−8　¥8,000



コントロールBOX
SVG−8

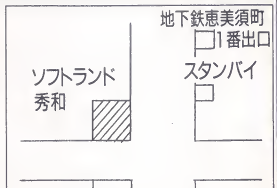
ビデオ・RGB　¥34,800
RGB　¥29,800

メガドライブ用ケーブル
ジョイシステム
PMF−8　¥3,500
（メガドライブ・PCエンジン）

カタログ請求は62円切手２枚同封の上
下記住所へ!!

ソフトランド秀和

〒556
大阪市浪速区日本橋5丁目12−9
でんき会館3F
TEL.06-649-7177



ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト誌上討論会 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

誌上討論会参加票

テーマ：これでいいのか麻雀ゲーム
（〆切り：6月10日 くわしくはアイランドを！）

キリトリ線

◆GAMEST 7月号プレゼント◆

◆92ページのゲーメスト7月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

4人の勇者の物語

クラーケンを倒して人魚を助け出せ！悪魔バーログの行方は…

カダッシュ

©タイトー

前半3面マップつき詳解　1コインクリアへの道・新前編

YOU.A

先月はポイントだけを拾って、3面まで攻略しました。駆け足で見て来たため、わかりにくいと感じた方もいるでしょう。そこで今回はおさらいの意味も込めて、マップつきで再び前半3面を見ていくことにします。

まずは先月書けなかった各キャラクターの特徴と、そのキャラを使う上での指針を簡単に説明します。

力を出し切れ！各キャラ100％活用法

戦士…剣を使いこなします。攻撃パターンは横突き、下突き、振り降ろしの3つに、大きく分かれます。

この中で注目してほしいのが、振り降ろし。レバーを上または斜め上に入れた状態で攻撃すると、上方を広範囲にわたって攻撃する、というものです。

不慣れなうちは、攻撃といえばどうしても横突きばかりですが、特に前半3面までは、振り降ろしの使用頻度が高い。バットやハチ類が連続で出現する所では、レバーは常に上に入れっぱなしにしておき、左右の移動も斜め上に入れて行うと、かなりダメージを受けにくくなります。振り降ろしは必ずマスターし、多用して下さい。

下突きは攻撃法としてはなじみが薄いですが、4面ではその効果を遺憾なく発揮します。

攻撃面以外では、武器や道具の買い方に注意しなければなりません。

戦士の使う武器は強力ですが、他のキャラよりも買う物が多い。宿屋や命の鐘にゴールドを使う時は、後の支出を計算しておかないと、貧乏に泣くこともしばしば。

それとは別に、金はあっても買った方がよいと一概にはいえない武器もあります。盾の類やソードオブスピードがそれに当たります。

個人の好みにもよりますが…この点は自分で研究してみて下さい。

魔法使い…つえのほかに攻撃の魔法を使います。

まず、つえの攻撃パターンは戦士の剣と同じ。振り降ろしは有効です。

魔法はボスキャラに対しては超強力。ほとんどつえ攻撃なしでも勝てます。

また、4面以降ウィザーズスタッフを持つと、MP（マジックポイント）が時間により回復するので、魔法は無限に使えるようになります。

逆に魔法使いの欠点は、他のキャラに比べて防御力、すばやさが著しく低く、つえによる直接的な攻撃力も弱いということ。耐久力の高い敵が多く出現する4面は、魔法使いでプレイする場合、最大のヤマと言えるでしょう。

成長の速さでは4人の中でもダントツ。3面の経験値稼ぎで一気にレベルを上げておきましょう。

僧侶…フレイルを使います。小回りがきかないし、3面までは攻撃力も弱いので、前半は使いやすい武器とはいえません。が、ロングレンジフレイルを持ったとたんにパワーアップするため、4面は僧侶が最も楽にクリアできると思います。

防御の魔法を数種類覚えますが、プロテクション以外はまず使いません。プロテクションは、ダメージを32ポイントまで吸収してくれます。

魔法使いとは違い、僧侶は3面を越えるまでがヤマといえるでしょう。

忍者…飛び道具を使えるのが最大の利点。ただし、初期面での武器は一発あたりの攻撃力が弱いので、慣れないと最初は難しいでしょう。

加えて、レベルの上がり方が極端に遅いので、結果的に前半の難度アップに拍車をかけることになっています。

それゆえ適所で経験値を稼いで行くことは重要。ゲーム全体の難度の上がり方が、忍者の成長の速さを上回っているだけなのです。

しっかりレベルを上げて行けば、有無をいわせず最も全面クリアしやすいキャラです。

マップ付き攻略の見方

マップ中の番号と本文中の番号を照らし合わせて読んで下さい。

各シーンの終わりやボスと戦う時など、ポイントとなりそうな所に、その時点での残りタイムの目標を書き加えました。すばやさや攻撃法がキャラによって異なるため、4人別々のタイムを記してあります。レベル的には比較的高く、手慣れた人のプレイを参考にしたと考えて下さい。最初はこの目標タイムより遅くても、回数をこなしていけば徐々に速く進めるようになると思います。

ただし、この残りタイムは、途中で砂時計は買わず、シーンクリアで加算されるボーナスタイムのみで時間を増やしたものとして見てください。ランクはノーマルの時です。

シーン1

①ブタ男、スライム

僧侶、忍者はここで経験値を稼いでいきましょう。いずれもレベル3までを目安に、ブタ男とスライムを倒して戻ることを繰り返して下さい。

戦士、魔法使いは比較的レベルの上がり方が速いので、稼がなくてもよいでしょう。

②バット

移動床上でのバット攻撃はいやらしい。振り降ろし等を上手に使って防いでください。

2つめの移動床からつたにジャンプしようとすると、バットが左から2匹連続で現れます。すぐにはつたに飛び移らずに、この2匹を退治してからジャンプしましょう。

③クモ

シーン1で最もタチが悪いのがこのクモ。先月号にも書きましたが、攻略法がわかってしまえばまったく怖くありません。

まず、クモが右から現れたら、攻撃せずに近寄って来るのを待ちます。そしてヤツが止まったら、自分はその場で垂直ジャンプ。クモは必ず止まってから糸を吐くので、このタイミングでジャンプすれば、ちょうど糸をかわすことができます。

近寄って来る途中（止まる前）から攻撃していると、いつ止まったのかがわかりにくくなります。焦らずに退治すべし。

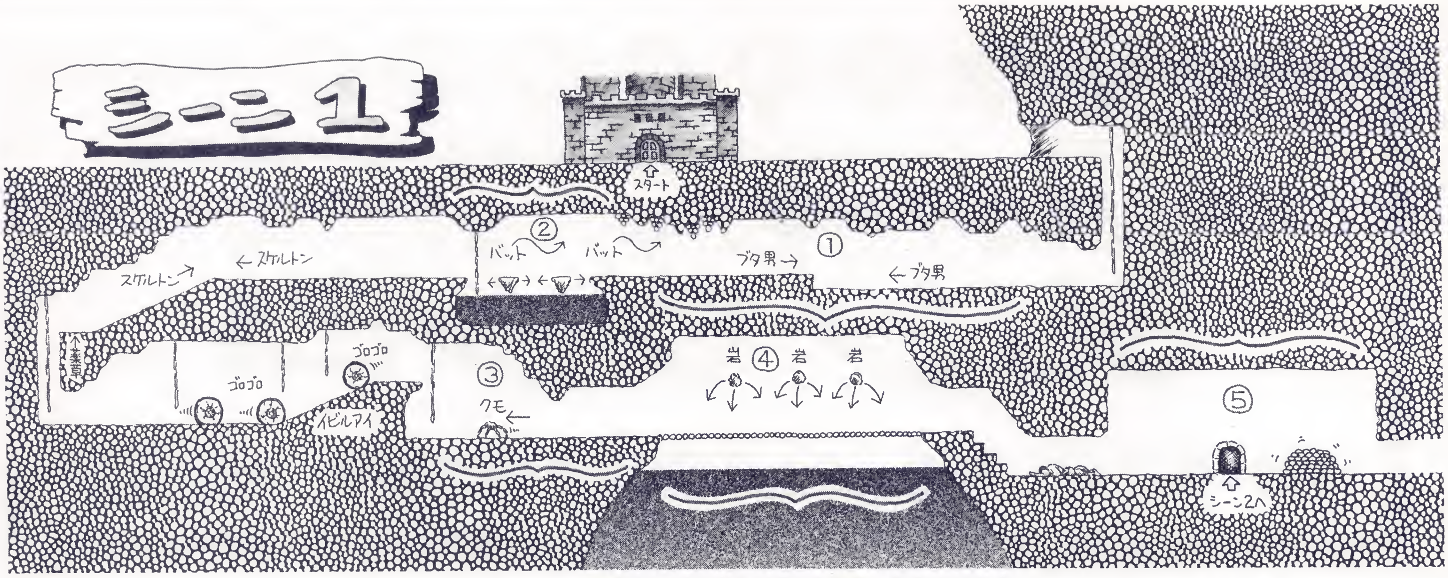
④火山

ここは岩、バットとも常に同じパターンで飛んで来ます。自分のよけパターンを作ってください。

魔法使い、僧侶なら途中からは右に歩くだけで、岩にもバットにも当たりません。

⑤1面ボス

ボスが上ではねている時は攻撃することは考えず、弾をひたすらよける。下に降りて来たらしゃがんで攻撃。これ



だけです。先月号参照。

2面へワープ直前の残りタイム

戦士4分10秒　魔法4分00秒
僧侶3分00秒　忍者2分50秒

シーン2

⑥マリネードの村

宿屋、武器屋、おばあさんの家、道具屋が並んでいます。

まず、宿屋はこの時点での使用は避けたいところ。やたらに泊まるとどんどん値上がりします。全面クリアを狙うのであれば、理想をいえばウォームを倒して戻って来るまで、宿屋には入りたくない。

隣の武器屋では、それぞれ買えるものをすべて買ってください。

次のおばあさんの家は、ストーリーの展開の上では重要な情報を聞くことができますが、話の内容を既に知っていれば入る必要なし。時間短縮。

道具屋で売っている薬草は、ヒットポイントが0になった時に10回復してくれる大変ありがたいアイテムです。が、ここまでに手に入れた薬草2個、そのまま残っていれば、買う必要はありません。2面の途中でさらに2個手に入る（満タンになる）からです。

中和剤は、ハチやクモの攻撃により受けた毒を消す効果があります。これも2面の途中で手に入りますが、心配ならば買ってもよいでしょう。

⑦ローパー

細い道の奥にいるローパーは、吐かれた弾を天井の高い所でジャンプしてよけ、その後で攻撃に転じます。

魔法使いや忍者で、ローパーを画面外で倒してしまうと、左に進んだ時に再び現れることがあります。これには注意。

その他は前号を見て下さい。

⑧スライム、ローパー

この一帯はスライムとローパーの混合攻撃がうっとうしい。

ローパーに対しては、出現したらやや後ろに下がり、弾を左にジャンプでよけつつ突っ込んで切るか、その場で垂直ジャンプして切りにいくかのどちらかです。弾は確実によけてください。

気をつけたいのは、スライムが天井から落ちて来たらそれ以上左へ進まず、まずスライムだけを退治するということ。一気に進むとスライムのほかにローパーも現れて、同時に相手をしなければならなくなります。

2面ボス直前の残りタイム

戦士9分40秒　魔法9分00秒
僧侶8分10秒　忍者8分30秒

⑨2面ボス

クラーケン攻略のポイントは、頭上に行って一時的に足を引っ込ませることです。弾をよけるパターンは前号を見てください。

このパターンのほかには、戦士などで頭のちょうど真上に行き、足のブン回しを垂直ジャンプでよけて下突きするパターン（ジャンプのタイミングが微妙）や、忍者で画面右端に行き、弾を3個周期でよけながら地道に攻撃するパターンなどがあります。

クラーケンを倒したらいけにえの娘（人魚）を助け、人魚のうろこをもらって先に進みます。

⑩鉄球

まず問題なのは、2個目と3個目の交差した鉄球です。

これは、右へのジャンプで2個目の中に入ったら、その場で鉄球を2回ジャンプしてから、3個目の中へ飛び込むようにします。

4個目は、鉄球の向きとプレイヤーの進行方向が同じなので、中に入る時も外に出る時も、右向きにジャンプして空中で鉄球に追い抜かれる感覚でよけてください。

⑪武器屋

水中から上がったらすぐに3面へ進まずに、つたを登って武器屋に入ります。

人の好みにもよりますが、戦士の場合、私は盾を買わない方が楽だと思います。盾を持つことのメリットは、クモの糸やハーピーの飛ばす羽根を防げること。逆にデメリットは、敵に対する当たり判定が大きくなることです。

クモの糸はともかく、ハーピーの羽根を防げるのは確かにオイシイ。けれどここで盾を買ってしまうと、3面最後のレベル稼ぎの効率が悪くなるので、私はここでは盾を買っていません。

ちなみに、盾の類は戦士の防御力を高める（ダメージを減らす）効果はありません。盾のグレードが上がると、防げる敵弾の種類が増えます。

それぞれ武器を買い揃えたら、魔法のランプ（前号参照）を取って3面にワープします。

3面以降、隠し部屋や隠しアイテムの位置を既に覚えているのであれば、これは取りに行く必要はありません。

また、この時点で体力が残り少ない場合、武器屋から左へ進み、水中を通って2面の宿屋まで戻ってください。

ただし、ここでの宿屋もなるべく節約したい所ではあります。

3面へワープ直前の残りタイム

戦士6分00秒　魔法5分30秒
僧侶4分40秒　忍者4分50秒

シーン3

⑫岩男、クモ

3面最大のヤマです。ここさえ乗り切れば、3面は何とかなると考えてよいでしょう。慣れないうちはとにかく慎重に進むこと。

まず岩男は、後ろを向くと突っ込んで来る強敵です。左右からはさまれないように、1人ずつ確実に倒していきます。少しずつ進めばよいでしょう。

クモは1面と同様の攻略法でOK。ただし、僧侶に限ってはまだ攻撃力が弱く、糸をジャンプでよけた後で倒そうとしても、倒し切れないで突っ込まれる恐れがあります。

僧侶の場合は、クモが糸を吐いてからこちらに向かって来たら、再び垂直ジャンプでよけてしまった方がいいかも知れません。

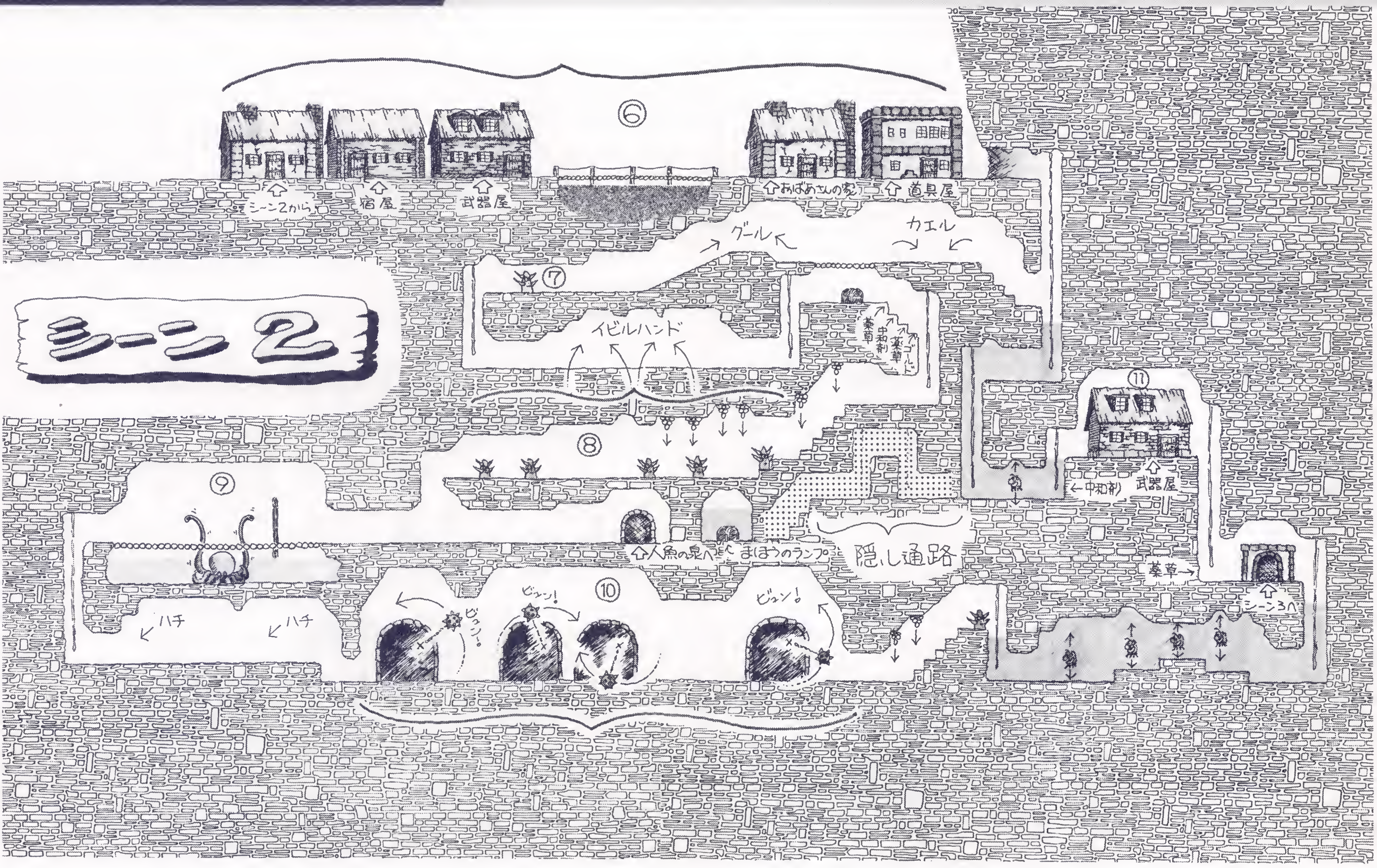
坂道を進んでいる時に上から降りて来るクモは、自分がしゃがめば糸を吐いてきません。下から昇って来るクモはジャンプでよけましょう。

岩男、クモ地帯の敵キャラ出現のパターンをまとめておきます。参考にしてください。

行き（左へ）	帰り（右へ）
1.左から岩男	1.右からクモ
2.左から岩男	2.右から岩男
3.左からクモ	3.右から岩男
4.左から岩男	4.右からクモ
5.右から岩男	5.右から岩男
6.左から岩男	6.右から岩男
7.右から岩男	7.右からクモ
8.左からクモ	8.右から岩男
9.左から岩男	9.右から岩男
10.右から岩男	
11.左から岩男	
12.右から岩男	
13.右から岩男	
14.右から岩男	
15.右からクモ	
16.左からクモ	

⑬アイオブザディープ

レーザーを吐く顔面モンス



ターは、高台の手前から離れて攻撃するか、目の前まで接近して切るかのどちらかにします。高台の上はレーザーに当たりやすいからダメ。

3面ボス直前の残りタイム

戦士 14分20秒　魔法 13分50秒
僧侶 12分50秒　忍者 13分30秒

⑭3面ボス

ウォームの攻略は前号を見てください。体当たりを左端でジャンプしてかわすのがポイントです。

⑮ノームの隠れ家

ウォームを倒して戻って来たら、ノームの隠れ家の中の道具屋で命の鐘を買います。

命の鐘はヒットポイントの上限を8延ばす効果があり、ゴールドがある限りいくつでも買うことができます。

普通に進んで来ていれば、この時点で4000~5000ゴールド程度貯まっているはずです。

ここまでに宿屋を1度も使っていなければ、戦士は2500(3面最後にソードオブスピードを買わないのなら1700)、魔法使いは1000、僧侶は2000、忍者は1000ゴールドくらい残して、全部命の鐘を買ってしまいます。

もし、既に宿屋を1回使っていたら、これらの数値に1000を加えたゴールドを残しておかないと、3面最後で宿屋に入るお金が足りなくなります。注意が必要。

命の鐘を買ったら2面へ戻り、ここで初めて宿屋で体力を回復します。

僧侶でなおかつ体力に余裕がある場合、宿屋に戻る前に経験値を少し稼いで行くと、この後の中ボスがかなり楽になります。

岩男を5~6人倒し、経験値を3800くらいにしておけばよいでしょう。

2面の宿屋に入って引き返し、ウォームの糸を放り投げた時の残りタイム

戦士 10分10秒　魔法 9分20秒
僧侶 8分30秒　忍者 9分40秒

⑯アーチンランド、マッドマン

ウォームの糸を放り投げてガケを登り、マッドマン2人を倒した後の分かれ道は、つたを昇り上から回る道を進みます。

この道は、敵の出現パターン等を全く知らないで通ろうとすると、アーチンランドやマッドマンにボコボコにされ、あっという間に体力を吸い取られてしまいます。が、パターンを把握すれば、1回のダメージだけでほぼ確実に抜けられるようになるでしょう。

ここは、1匹ずつ敵の出現を追って説明していくことにします。

1. アーチンランド

つたを登り切ろうとすると現れます。

つたの中腹でいったん引き返すのを待ち、再び戻って来た所をジャンプで飛び越えてください。

2. マッドマン

さっさと倒し、先に進みます。マッドマンの出現位置は全部覚えておくこと。

3. マッドマン

4. アーチンランド

天井が低くなった所でマッドマンとアーチンランドが現れます。ジャンプではよけられないので、ノーダメージで抜けようとするならば、先にマッドマンを倒し、後ろに下がってからアーチンランドをよけることになります。

しかし、ここでは後ろからもう1匹迫って来るため、それぞれの動きを見切ってよけるのが難しい。

そこで、アーチンランドに接触して大きなダメージを受けるくらいなら、マッドマンに体当たりして無敵のうちにアーチンランドも抜けてしまう、というパターンをおススメします。これならば、毎回確実に10以内のダメージで通過できます。

マッドマンに体当たりする時は、後ろ向きジャンプ(左にジャンプし、ぶつかる前に右を向く)で突っ込むようにしましょう。ロスが少ないし、一気にアーチンランドも越えてしまうので安全です。

5. マッドマン

覚えておかないとぶつかりやすい所にいます。確実に倒して進みましょう。

6. アーチンランド

7. アーチンランド

8. アーチンランド

9. アーチンランド

前から4匹連続で現れます。レバーを左に入れっぱなしで続けてジャンプしようとすると、出現した時、間隔が狭くなり、飛び越えにくくなります。

1匹ずつ、ジャンプしたら休むようにすると、適当な間隔で現れるようになるでしょう。

10. マッドマン

11. マッドマン

12. マッドマン

13. マッドマン

4人連続で現れます。覚えておけば問題なし。

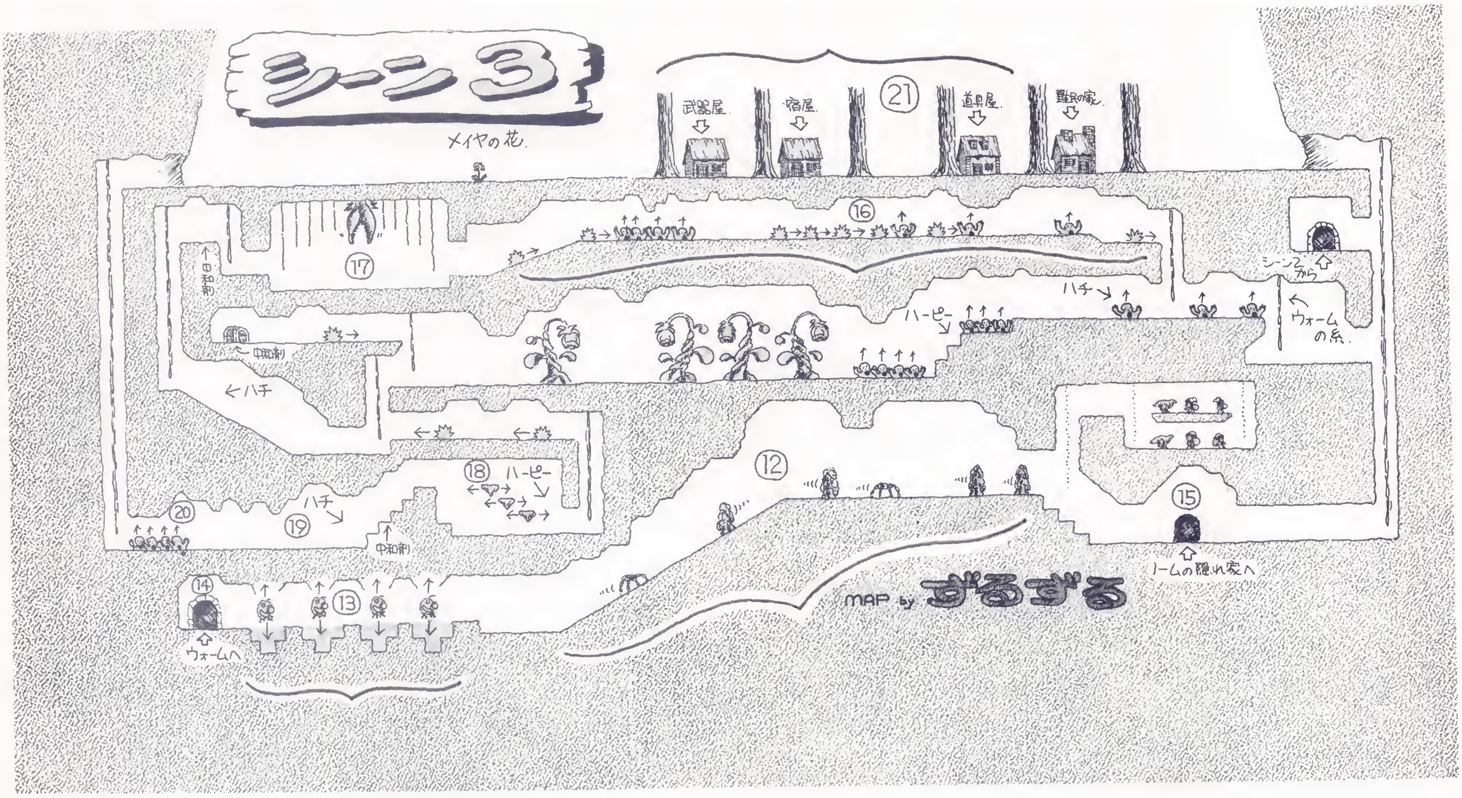
14. アーチンランド

15. アーチンランド

1匹目は、まだ天井が低い道を抜け切らないうちに向かって来ますが、そのまま突っ込んでジャンプすれば、ギリギリで飛び越えられます。

ここまで、1回だけのダメージで抜けられるはずです。

3面中ボス直前の残りタイ



ム

戦士 9分30秒　魔法 8分40秒
僧侶 7分50秒　忍者 9分00秒

⑰中ボス

戦士、魔法使い、忍者なら飛び道具が強力なので、中ボスの横から離れて攻撃すれば楽勝です。

問題は僧侶。他とは違い、真下に回り込んで上向きに攻撃した方が、どちらかといえば安全です。必ずプロテクションを張って攻撃します。

とはいっても、武器は連射できないし、攻撃力もまだ弱い。レベル8なら54発、少し経験値を稼いでレベル9まで上げてあっても、32発のダメージを与えないと倒せません。

僧侶では仕方ないというところでしょうか。地道に攻撃してください。

⑱ハーピー

魔法使いであれば、迷わずブリザードを使って2匹とも速攻でかたづけましょう。

それ以外は、1匹ずつ羽根をよけながら戦うか、ダメージ覚悟で一気に倒すかです。

羽根よけのパターンを紹介しておきます。

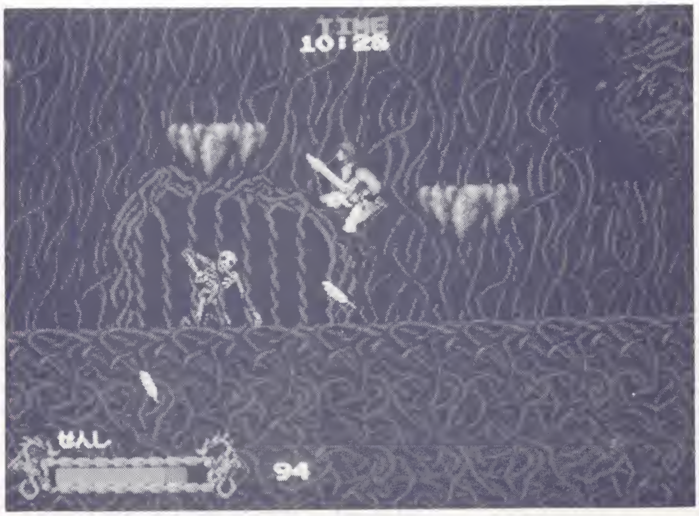
まず、8の字を描いて左上から突っ込んで来るので、それを切ります（写真⑱－1）。

切ったらすぐに右に引いて、飛んで来た4枚の羽根のうち、いちばん右側のものを飛び越えるように、左にジャンプします（写真⑱－2）。

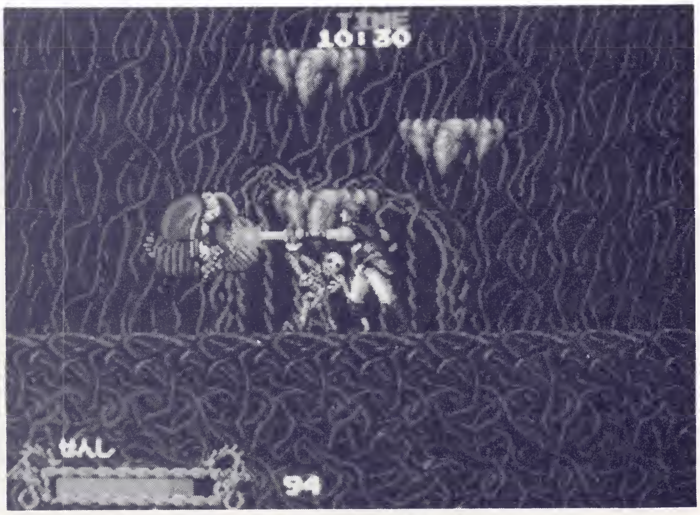
すると、続けて吐かれる第2波の羽根の、ちょうど真ん中付近に着地するので、ほとんど動かずにそれらをよけることができます（写真⑱－3）。

この後はまた左上からの体当たりが来るので切って…を繰り返します。

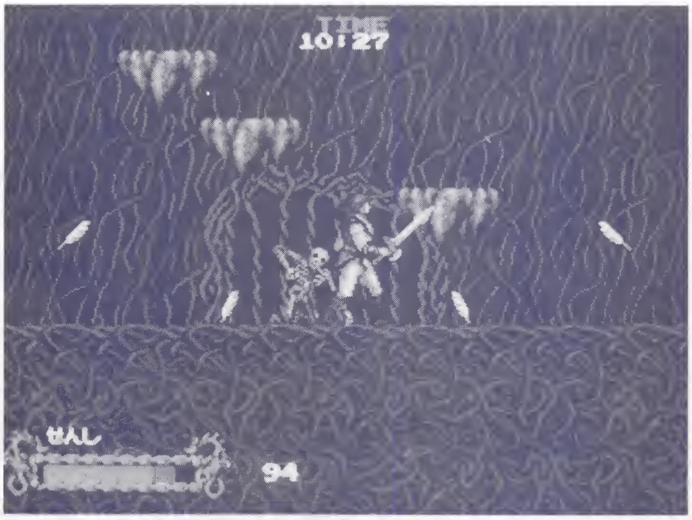
ちなみに僧侶の場合、右側のハーピーはつたを降りる途中に横から攻撃し、倒すこと



⑱－2　すぐに右に下がり、右端の羽根を左にジャンプして飛び越える。



⑱－1　まず、左上からの突撃を切る。



⑱－3　着地点からほとんど動かなくても、第2波の羽根には当たらない。

ができます。

⑲ハチ

ここのハチは耐久力があるクセに一気に突撃して来るし、喰らった時のダメージもなかなか痛い。ナメてかかるとよってたかってボコボコにされます。

まず、画面の左端に注意しなら、1匹ずつ出現させるのが最低条件。

そして、出たなと思ったらすぐに垂直ジャンプし、同時に攻撃します。

すると間もなくハチはこちらに向かって来ますが、ジャンプに誘導されて自分よりも高い所を狙って飛んでいくため、しゃがんでいれば、まず突撃されることはありません。あさっての方向に飛んでいく彼らを、「知能の低いヤツ」と鼻で笑って見送りましょう。

稼ぎ場所到着時の残りタイム

戦士7分20秒　魔法7分00秒
僧侶5分30秒　忍者7分10秒

⑳マッドマン

前号でも書きましたが、このマッドマンを倒しまくって、レベルをできるだけ上げて行ってください。ギリギリまで近寄り、2人ずつ出現させて同時に倒せば、時間に対する効率がよくなります。どこまで近寄るか、またどこまで戻るかは、背景の模様が目安になるでしょう。

ひたすら稼ぎ、残りタイムが1分30秒ほど（全キャラ共通）になったら、先へ進んでください。

稼ぎ終えた段階での目標レベルは、戦士17、魔法使い19、僧侶14、忍者14程度です。

途中でじれったい、早く先に進みたいと思うかもしれません。

しかしここでの稼ぎは、1コインクリアを考えるのであれば、結果的には非常に近道をしていることになるはずです。急がば回れの一言です。

㉑ノームの森

迷いの森の抜け道から、小人になれるメイヤの花を手に入れてやって来ました。

まず武器屋では、戦士はソードオブスピードを買っていくか、ファイヤーブレードのまま4面に行くか、決断を迫られます。

ソードオブスピードの方が攻撃力が11高く、すばやさも20上がります。が、ファイヤーボールによる魔法攻撃（攻撃力12）はできません。

もし、4面のゾンビで苦戦するようなら、ソードオブスピードを使った方がいいでしょう。ゾンビより、サーペット（小型の竜のようなモンスター）の炎が苦手という人は、ファイヤーブレードで試してみてください。

武器屋を出たら、隣の宿屋で体力を回復し、道具屋へ入ります。

道具屋ではまず、忘れないうちにシルバーキーを買ってください。余ったお金は薬草を補充し、残りは全部砂時計を買って、時間を増やしておきます。

万一、ノームの森の買物中にお金が足りなくなったら、森をずっと右に進み、つたを降りて岩男を倒しに行きます。

その際、時間もないと思うので、最初にシルバーキーを最優先で買って取りあえず4面に入り、時間を増やしてから引き返してください。

4面への入口は道具屋内の奥にあります。

来月はいよいよ、今度こそ4面以降の攻略に進みます。乞うご期待。

4速までなら、それほど難しくないぞ！

WGP

4速攻略あくあ＆オートマ攻略A ➡ Z

完走するだけなら、安全に走ることを心がければ、クリアはかなり早いはず。クラッシュほどロスの大きいものはないぞ！

オートマ

シフトチェンジをしなくてもいいので、バイク操作だけに集中してプレイできるわけだから、さっさとクリアしてしまおう。

基本的には、4速、オートマも同じ（エンジンブレーキ使用、ブレーキ使用という点で）だけど、TOPスピードで4速のほうが少し上まわるので、早目に減速を心がけることぐらい。

オートマだから、エンジンブレーキが必要なコーナー、ブレーキして曲がる必要のあるコーナーを覚えれば、すぐクリアできると思う。

減速しすぎて困ることはない。クラッシュしてタイムを大幅にロスするのに比べればね！

4速シフト

前回と同じように、4速または7速の場合、とにかくギアチェンジ。つまるところ足に気をつかわなきゃいけないんだ。

クラッチは無いものの、やはり今までのゲームには無かった、ペダルでのギアチェンジだからね。シビアなんだ、これが。

オートマなら、ブレーキとアクセルワークですむんだけどね。

でも！その分、今までよりリアルな体験ができるのがいいよね。

これから中免受けようとしてる人、チャレンジしかないよ！（ちょっと本文の意味から外れてる気がしないでもないけど）

ROUND5 オランダGP

あーめあーめふーれふーれ…はあ。ま、マンホールないだけマシか…。

コース説明

ラウンド5、オランダGP。レーススタート直前から雨が降り始め、レース中は終了まで降りっぱなし。順調にラウンド1から進んできても、まずここで足止めくらうでしょう。

とにかくすべる!!いやでもすべる。ウェットコンディションのコースは氷の上のようにすべるのだー

とにかくハンドル操作に気をつけよう。もちろんオーバースピードにもね。カーブも多いコースなんだし。



オートマ ①

看板で見ての通りの右カーブ。コースアウトなんかしないようにして、全開のままインを走り抜ける。早目の対応がベストだぞ。

4速 ①

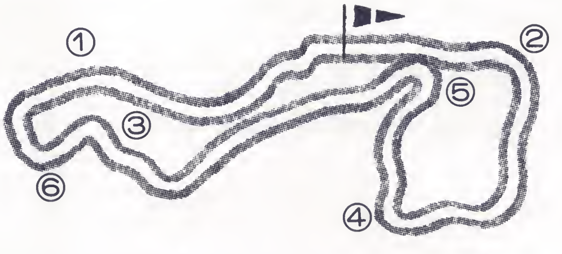
基本どおりにインベタで。コーナー自体はだいぶゆるいので、アクセルは全開。もちろんギアは4速のまま走りきろう。

オートマ ②

全開全速で抜けられるのがベスト。イン側の路肩に入ってしまうぐらい、インをどんどんついていくこと。多少のコースアウトは、関係なし。

4速 ②

第1コーナー。スタート時は、ここまでに4速のレッドゾーンに持ってこれるので、回転数を落とさずに曲がることを心がけよう。



オートマ ③

エンジンブレーキではとっても足らないので、ブレーキをかける。少ないより、多目にブレーキするほうが安全で、確実だぞ。

4速 ③

ブレーキは確かな手ごたえを求める。じわっと、そう、じわっとね。でもポンピング・ブレーキはおすすめできないな。一気にかけたほうがいいね。

オートマ ④

次のヘアピンのことを考えつつ、ここの右コーナーを抜ける。エンジンブレーキを少し使っていく。抜けると同時にアウトへ寄っていくこと。

4速 ④

この次のコーナーは、だいぶキツいので、コーナーを出るときはミドルぐらいで出ればOK。ゆえにアクセルワークが大事だよ。



オートマ ⑤

ここはきつい！長くブレーキをかけよう。決してヘアピンをあまく見ないように。コースアウトしないほうがきっと速いと思う。

4速 ⑤

かなりのヘアピン。もちろんアクセルワークも大事だけど、ブレーキング、シフトダウンもしっかりと。2速レッドゾーンキープがよいと思う。

オートマ ⑥

連続しているところ。全速で抜けなくもないけど、グリップのことなどを考えるとやはりエンジンブレーキを使うことをすすめる。

4速 ⑥

コーナーに入る直前でエンジンブレーキ。もしもリアがすべる（オーバースピード）ようなら、コーナリング中にアクセルワークでグリップを。

ROUND6 ベルギーGP

タイトなコーナー多し！
メリハリきかせて走ろう。



オートマ ⑦

目いっぱいブレーキをかけよう。インにめり込んでスピードを殺すなんてのも、けっこう使えるので、やれたらやってみよう。

4速 ⑦

こっここはフルブレーキしかないね。2速レッドをキープして出る直前で3速。あとはレブカウンターと相談して4速へ。

オートマ ⑨

コーナーが連続するところ。こういうところは、覚えておいたほうがいい。左右どちらが先とか、タイミングなど。気を抜くとふっとぶぞ!

4速 ⑨

S字につぐS字。タイミングよくハンドルを倒す。一応全開でいけるが、やっぱリアがすべるので、気をつけるにこしたことはない。

オートマ ⑧

ヘアピンだ。当然ブレーキを使用する。最終ラップのとき、ここで全速でこけて、そのままゴールなんてのもとっても面白いのでやってみて。

4速 ⑧

このヘアピンもかなりのレベル。アクセルワークに気をつけて、ミスを無くすように心がけてみよう。でもカンバンがライバル。

コース説明

オランダGPとは、うってかわって晴れ上がったラウンド6、ベルギーGP。

とにかく切り返しを多く必要とするコース。一瞬の判断ミスがゲームオーバーをまねくぞ。タイミング良く、テンポを取ってクリアを目指そう。

だいたいこの辺りから、敵車のアプローチ（どついてきたり）が気になってくると思う。けど、おちついていれば必ずクリアできるぞ!

ポイントはアクセルワークにかかってるー

ROUND7 フランスGP

きつい、きついコーナーが連続する。最大のブレーキを！



オートマ ⑩

とにかくきついヘアピンが3ヵ所もあり、それが連続しているので大変。3回こけることも…。絶対にこけないようにすること。

4速 ⑩

ヘアピンにつぐヘアピン。求められるのは確実なブレーキング。安全に行ったほうが身のためだよ。たとえ抜かれたとしても。

オートマ ⑪

スーパーきついヘアピンだ! いつものヘアピンでやるブレーキングの倍はかけないと危ないと思っていい。それほどきついのである。慎重に!

4速 ⑪

ラストのこのヘアピンもキツい!のだ。でもなーんか路肩に障害物が無いねぇ。て、コトは…分かったよね。早目にインへ切れこもう。



オートマ ⑫

この辺は、けっこうきつめのコーナーが、少しの間をあけて連続しているので、タイミングを間違えてハンドルをきると、文句なくふっとびます。

4速 ⑫

ここも全開!でもやっぱリアがすべりやすいので、意外とつらかったりする。ハンドリングに多少（でよいから）注意すべし。

コース説明

8つのコースの中で、一番きついコーナーをもっているのが、ここフランスGPなんだ。

ほかにも、ヘアピンが3ヵ所あり、小さなS字あり、中ぐらいのS字あり、きりかえしがとってもきつい連続コーナーありと、とってもテクニカルー

完璧にコースを覚えて、クラッシュしないことが目標。そうすると、オートマでも楽に優勝は、狙えるしね。

確実なブレーキが命だ!

ROUND8 イギリスGP

よくわからないコースのひとつ。
木の後ろを通ったりするしね。



オートマ ⑬

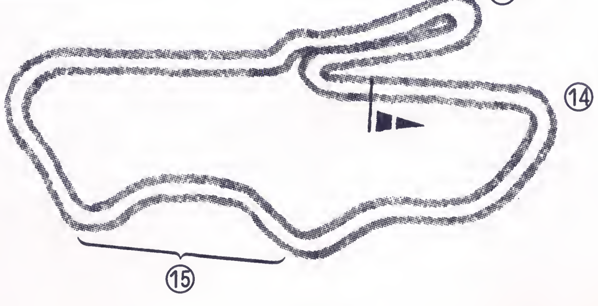
うひょ～!最後にこんなきついコーナーがあるんだもの。最後まで気を抜くなってことですよこれは!最後の最後はビシッと決めようぜ!

4速 ⑬

スタンド前。指示はヘアピンなんだけど、思ったよりつらくはない。けど、路肩はあんまり入らないほうが…。やっぱりカンバンってキライ!

コース説明

一見コーナーの終わりに、木が立っていたり、看板があったりして、減速するとこを覚えなきゃな、と思いがちだけど、速攻クリアを狙うなら、全速で抜けられるところは、抜けてしまおう。簡単に抜けてしまおうというけど、それにはちゃんと理由がある。そのまま行けば、木や、看板の後ろを通れるのだ。コースアウトして、コースにもどるまで、150km/h以上をキープしているので、けっこう速かったりする。



オートマ ⑭

スタートしてすぐきつめの右コーナーがくる。エンジンブレーキをきかせて、コースアウトしないように気をつけながら抜けよう。

4速 ⑭

調子にのっていると…、ぶつかる。意外とキツいんだよな、コレ。一応アクセルワークでも行けるけど、確かなブレーキも大切。

オートマ ⑮

全開バリバリで走り抜ける。コースアウトもなんのその!そのままずっとんでいけるので大丈夫。でも迷うと命とりになるので気をつけて。

4速 ⑮

このへん!そうこの辺は、木やカンバンの後ろを通ったほうが早い&クラッシュしないのだ。ちょっと解せんが、まいーだろ。

消滅する宝石を探しだせ!・0.1秒の戦い!!

◆コラムス◆

ずるずる

© SEGA.

宝石が着地する前に、消せるものを探しだせるようになろう！そうなるために、消える宝石の配置を覚えよう。これがプレイ時間をのばす第1歩である。

なぜすぐ終わってしまうのか

「何回やっても全くうまくならない！ダメだなこりゃ！」そんなふうに思った人が沢山いるはず。私も何回かやってわけがわからなかった。

なぜすぐ終わってしまうのか。まずそこから考えていこう。

同じ色の宝石が3個以上並んだとき、消えるということは誰にでもわかる。わかるんだけど、宝石が6種類もあるもんだから、連なっているものを探すのに時間がかかってしまう。見つけたときには、もう着地してハイそれまで。

この状態が続いてしまうので終わってしまうのである。

では、どうすればよいのか

すぐ終わらないようにするために、まず頭の中にコラムス用の思考回路をつくることから始めよう。

上から落下してくる宝石が何色であるかを認識し、その色の宝石で消すことのできるところをすでに積まれている宝石群の中から探しだし、宝石が着地したときに、宝石が消滅するように、落下中の宝石を移動させ、回転させる作業をする。

わかりきっていることだけど、これを確実にできることが、最終的に終わらなくなるポイントであると思う。

終わらなくなるというのは、3個落下してくるもの対して、3個以上消滅して宝石が残らない、減っていく状態を継続できるということである。まあ、理想なんだけどね。

いかにその理想に近づけるかで、プレイできる時間がのびるのではないかと思う。

無駄な置き方をしないように!

まず第1に、短い時間の中で、消せる宝石を探しだす能力を身につけること。そのためには、慣れることが一番い い。自分で納得できるまでやってみるのがいいと思う。「頭が真っ白になる」(編集部内ではこういっている!) という状態が少なくなってきたら次の段階へステップUP!

第2に、消滅する宝石の並び方を覚えること。3個、4個並ぶものは、見つけやすいし、数自体も少ないのでそれほど問題ではない。問題なのは5個並ぶものである。

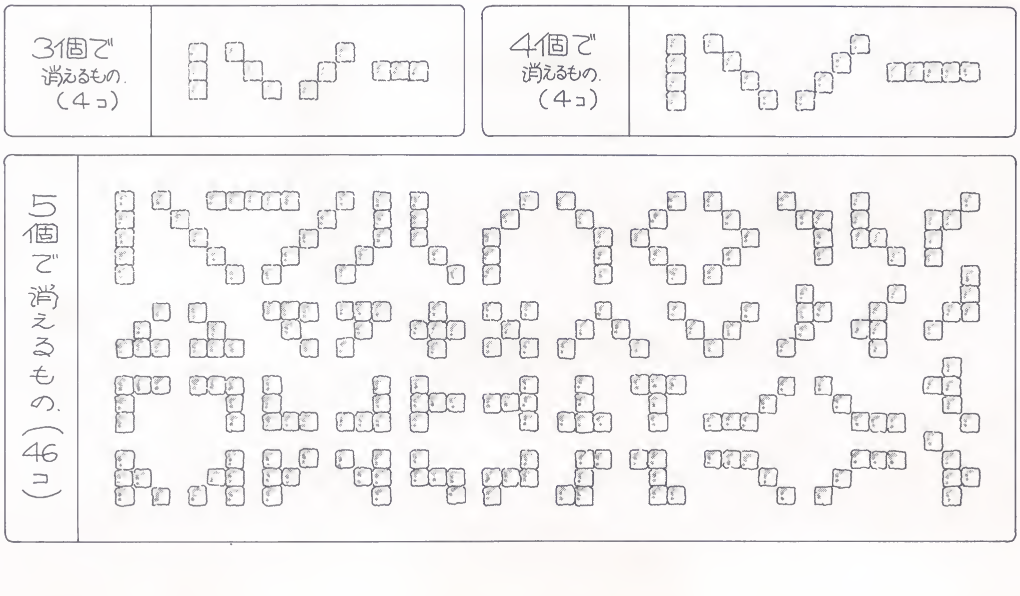
図を見てもらうとわかると思うけど、こんなにあるのです。1回で消滅させる宝石が多ければ多いほど理想に近づけるわけだから、並び方を覚えることが大きなポイントであることがわかってもらえると思う。短い時間で、並び方を思い浮かべることができるようになれれば、あとは勢いのみ。次へステップUP!

第3に、NEXTの宝石も頭に入れ、最良の消滅方法を見いだせるようになること。

何も消滅しないとき、何げなく置いてしまう人が多いけど、NEXTがわかっていれば、NEXTのための足がかりをつくることもできる。常に消滅させることに努力することが、理想への近道だと思う。

まずは、消えるものを覚えること。

その1. とにかく消滅させよう!

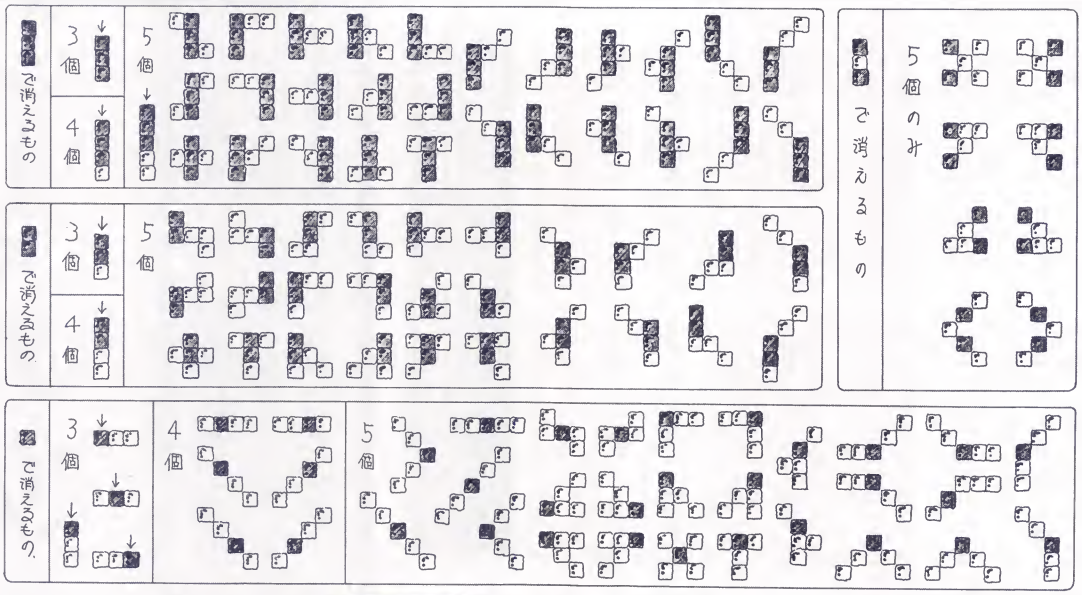


魔法石の法則。(ミディアムとハードのみ)

回数	宝石数	間
1回目	100	150
2 〃	250	200
3 〃	450	250
4 〃	700	300
5 〃	1000	350
6 〃	1350	400
7 〃	1750	450
8 〃	2200	↓
↓	↓	

※イージーは1回しか出ない。

その2. 落ちてくるもので消せるように！ 消え方を覚えたらパターンだ!!



連鎖消滅にも触れたかったのだけど、スペースの関係で省略。でも、これだけ覚えるだけでもかなり違いますョ。がんばれ！

一歩すすんで、連鎖消しに挑戦！

プレイし始めのころは、まだ慣れていないために、全体を把握することは難しい。

レベルが高くなり、考える時間が短くなって、なんとか消滅させることができるようになってくると、ほかの色にも気を配れるようになる。

そこででてくるのが連鎖消しである。

1つの消滅をきっかけにして、別の消滅を起こさせるというもの。うまくいけば10個以上消えることもあるし、使えるようになると、積み上がっていても、一気に低くすることも可能だしね。

意識的にできればベストなんだけど、とりあえず2種類の宝石の間で使えるようになればいいと思う。

理想に近づくためには

理想、つまり終わらなくなるためには、落下してきた分を確実に消滅させることができるようになることである。

残念ながら、私自身がその域にまで達していないのであくまでも予想だけど、「6種類とまではいかなくとも、落下してくる宝石に対して、最良の連鎖消しが見えるように起こせるようになること」ではないでしょうか。

そんなふうになれたらなぁと思いつつ、今回の攻略を終了したいと思います。

理想に向かってがんばろう!!

必殺のノーガード戦法＋クロスカウンター!!

あしたのジョー

立て立つんだジョー!!と丹下のおっさんはとり乱しているので、代わって私が全国の初心者ジョーに"あしたのために"を教えることにしよう。打つべし!打つべし!!打つべし!!!

C・C

原作：高森朝雄
原画：ちばてつや

頭と体にたたき込め！必殺技

さて、今回の攻略は実戦テクニックを中心に各チャレンジャー別、勝つためのパターンを見てもらうとしよう。

《あしたのために　その1》

まず操作が確実にできるように、コイン投入時の操作法をよく見ること。とくに各パンチを出すときのレバー方向を頭にたたき込め!!

また、レバー下の"よけ"は、ブロックとスウェーがあるが、ブロック時に相手のパンチが出ている間にガードを下げてしまうと、パンチヒットとなるので完全にガードするまでレバーを入れておく。

《あしたのために　その2》

ジョーには必殺技ともいえる"クロスカウンター"、"トリプルクロスカウンター"がある。これの出し方をおぼえることがクリアへの近道、というより出せなければクリアは難しくなるので、絶対にマスターするべし。

まずはクロスカウンターの出し方。

レバーニュートラルで、両方のボタンを押し、ジョーが両手ブラリ（ノーガード）になるようにする。このとき、レバーを下に入れてしまうとガードをもどしてしまうので、下には入れないように。

相手がストレートを出した直後（実際には直前）、同じ方のパンチボタンでストレートを出せば、クロスカウンターとなり、敵に大きなダメージを与える。

次にトリプルクロスカウンターの出し方。

前出の方法でクロスカウンターを打つ。それを相手がはじき返した直後、逆のパンチでストレートを打つとトリプルクロスカウンターとなる。

なお、これらの技は"決め"の相手が定められている。クロスは、ウルフ、力石、カーロス、ホセ。トリプルはウルフだけ（今のところの確認では）なのでそれ以外は使わないように。出すタイミングは相手によって違ってくるので、各チャレンジャー別のところで見てもらいたい。

《あしたのために　その3》

相手によって決まりパンチがあるのでそれも覚える。決まりパンチとそれ以外では与えるダメージに大きな差が出るのだ。

さて今までの"あしたのために"を十分に頭に入れてもらったところで、チャレンジャー別攻略へと進もう。

対戦者別必勝パターン

1ST FIGHT
マンモス西
決めパンチ＝左右ストレート

西はアッパー以外のパンチを打つときに、自分の前でグローブを打つので、そのあとよけを使う。

グローブを打つのが1回だとストレートを打ってくるのでガードで防ぐ。

グローブを2回打ったあとは2回か4回左右フックを打ってくるのでスウェーでよけ（一応4回として2回よけたあとも1回よけ、4回なら続けてよけ、2回なら攻撃へ）、ストレートを7発入れて再びガードの体勢に戻す。

アッパーを打ってくるときは、グローブを少し下に下げるので、下げたと思ったらよけでスウェーし、その後ストレート5発を入れ、ガードの体勢に。

これらの繰り返しでダメージを与えていけば1ラウンド3ダウンのTKOかKO勝ちとなるであろう。

2ND FIGHT
ウルフ金串
決めパンチ＝アッパー
決め技＝クロスカウンター、トリプルクロスカウンター

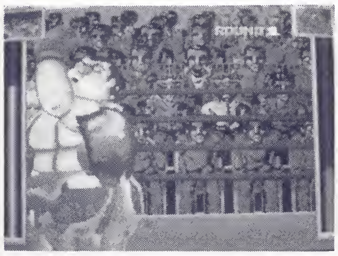
まずガードの体勢から敵がアッパーを打つまで待ち、アッパーをよけたあと、今度はこちらがアッパーを4発入れる。

ガードし続けて疲れているとき（敵の両手がダラリと下がったとき）もアッパーを4発入れる。

クロスカウンターはノーガードにしたあと、敵が近寄ってグローブを上げたときに左ストレート。

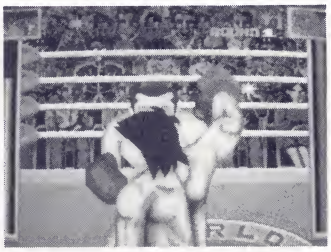
トリプルはノーガードから右のクロスを打ち、敵がはじき返した（右はほとんど返される）直後、左ストレートで決める。

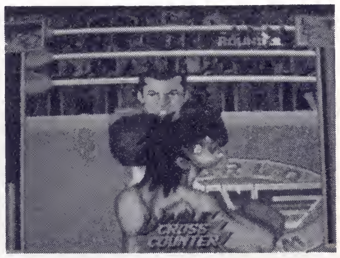
ノーガード、ストレート、ノーガード、ストレートの繰り返しでもカウンターとなるがタイミングよくやるように。


ここでストレートを5発決めろー

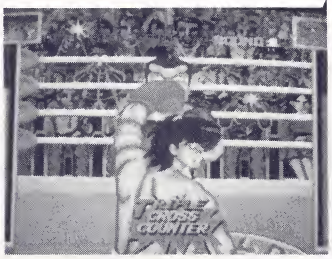

よけのパターンは2回か4回。


これがウルフのアッパーをよけたところ。


これがクロスを返されたところ。



はじかれたままにするとこうなるので…。



左ストレートでトリプルだー

今が食べごろ 攻略フルコース

3RD FIGHT

力石徹
決め技＝左のクロスカウンター

ノーガードから力石が近づくまで待ち、力石がノーガードから打つ体勢に入るため、グローブを上げたときに左のストレート。

右のストレートを打つとダブルクロスで返されるので右パンチは絶対に出してはいけない。このダブルクロスはトリプルで返せないのだ。

また力石の連続アッパーはレバー下の連打でかわすべし。

ウルフと同じくノーガードからのストレート連続も決まるが、アッパーには要注意。

とにかく左のクロスで押しまくる。



この体勢のときに…。



左ストレートでクロスになる。



力石を殺してしまったジョーは…。



放浪の旅に出たのであった…。

4TH FIGHT

カーロス・リベラ
決め技＝右のクロスカウンター

ノーガードから力石と同じぐらいのタイミングで右ストレート。カーロスはノーガードからストレートの連続技がかなり使える。

カーロスが後ろに下がって投げキッスをしたあと、正面から近寄らせると反則技のひじ打ちをやってくるので、レバー下連打でよける。投げキッスのあと、自分を右か左に動かせばひじ打ちをしなくなるのでそれも利用してほしい。

5TH FIGHT

ハリマオ
決めパンチ＝アッパー

とりあえずガードの体勢でハリマオのストレートをガードし続ける。アッパーを打ってきたときはよけるので、アッパーを2発入れ再びガード。

自分の目の前で1回転したときは着地した瞬間レバー下でアッパーをよけ、やはりアッパーを2発入れる。

自分の左右にぴょんぴょん跳ねたときは正面奥からジャンプフックを打ってくるので奥に着地したあと、レバー下連打でよける。よけたあとはアッパー4発が入る。その後すぐガードするのを忘れないように。

ジャンプフックはタイミングでもよけられるが、着地して少し間を入れてレバー下(ジャンプしだしてからでは遅い)なので少々難しい。

FINAL FIGHT

ホセ・メンドーサ
決め技＝左のクロスカウンター

ノーガードからの左ストレートが基本。タイミングは力石と同じぐらいの近さで打つ。一度クロスが決まったあとはノーガードから左ストレートの連続も入る。ホセのコークスクリューは打たせないように右フックの構えで待つ。右のグローブが緑に光ったら左右どちらでもいいからストレートを打ち、コークスクリューを打たせないようにするか、レバー下でよける。

また近づかれて、ノーガードにできないときは自分を左右に振ってホセを遠ざけてから、ノーガードにするという戦法も使えるので利用すべし。

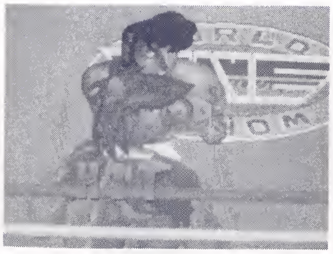
ホセを倒せば全面クリアであっとおどろくエンディングとなる。

また、クロスカウンターは、タイミングがバッチリ合うと1発で相手をKOできることもあるので、そのタイミングを調べてみるのもおもしろいだろう。

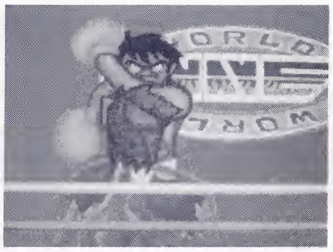
さあ、これで君もあしたのジョーだ。ライバルたちが待っているリングへ上がるのだ。今回のパターン作成にあたりCVMIS・T&ENR君に協力してもらいました。どうもありがとう。



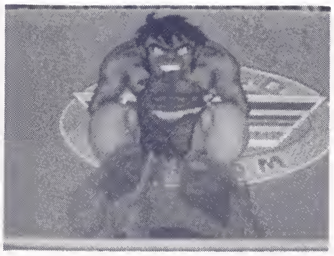
タイミングがよければ1発KO。



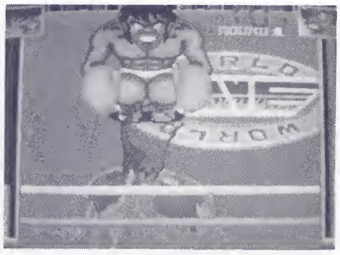
これが反則技のエルボー!



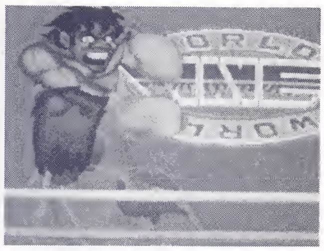
ここでアッパーを2発決める。



このあとハリマオはアッパーを出してくる。



このあとジャンプフックを出してくるのでよけろ。



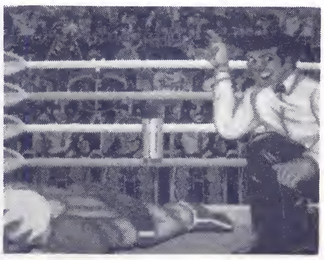
タイミングさえよければ、このようによけることができる。



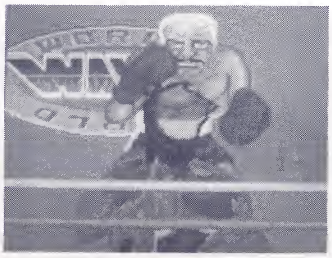
このあとカーロスの「ボタンがはまらないよう、シクシク…」があれば完璧だったのに。



コークスクリューはダメージが大きいのでくらってはいけない。



1度ダウンさせると…。



ホセの髪が真っ白になる。

クリアの鍵はメガクラッシュにあり

戦場の狼II

最大のヤマ場・5ステージまで燃える攻略

はんたあ

前号の記事では、くわしい紹介ということで書いたが、今回は攻略記事を書いていくことにしよう。

今回攻略を書いていく前に、前号で紹介した内容が少し変わって改良されたので、その点をまず説明していこう。

変わった点その1は、ジープの機銃と設置されている機銃がパワーアップして、3WAYになってより使えるようになった。

変わった点その2は、面をクリアすると2つ以下になったメガクラッシュが必ず3つにもどるようになったので、メガクラッシュを使いきっても次の面でも最初から3つ以上使えるのだ（3つ以上持っているときはそのまま）。

おさらい—前号の補足

1面に関しては前号の記事通りに進めばOK！ボス（垂直離着陸機バッドホーク）は、左右に大きく動いてバルカンをかわし、攻撃を与えて危なくなったらメガクラッシュを使えば大丈夫。

2面は、前号において火炎放射器を使うのだと書いたのだが、マシンガンは射程距離が長いので、マシンガンで進んでもいい。ボスまでは、メガクラッシュを使わずにためておく。ボス（大型歩兵戦闘車ファイア＝ドレイク）は、正面より少し左右にずらした位置で、外装が壊れるまで弾と炎を撃ち込む。外装が壊れ火炎放射器が出現したら、メガクラッシュを使えばよいのだ。ただし、体当たりには気を付けることと、後部に逃げ込むと後部円型砲塔から火球を発射してくるのには注意すること。

3面

『敵戦艦を強襲しこれを撃破せよ』

埠頭から敵主力戦艦に潜入するのだが、潜入する前に少し進むと木箱がある。その中には、武器が入っているので、火炎放射器を持っているならマシンガンに持ち換えよう。また少し進むと、装甲車が2台現れる。左は歩兵輸送タイプで歩兵をわらわらと出してきて、右のはバズーカ砲輸送タイプで、こちらを優先して攻撃しよう。こいつを破壊することができれば、戦艦に潜入だ。

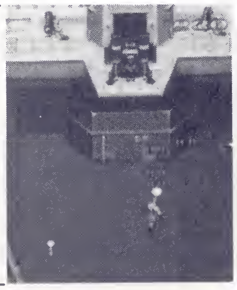


右側のやつが、くせものだ。

橋を渡るときにレバーを左上に入れて弾を撃ちながら渡ると、砲台にやられることはない。



斜めにレバーを入れっぱなしね。



バズーカ砲兵が強敵だ。

エレベーターに乗って艦橋に到着すると、バズーカ砲兵と機銃が待ちかまえている。機銃は、プレイヤーをねらって奥から手前へ弾を撃ってくるので、左右に大きく動きながら攻撃するのだ。メガクラッシュを1発使えば安全である。破壊すれば奥に進める。



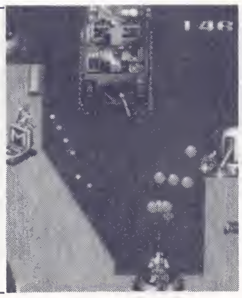
その下の方の銃を取るのだよ。

奥に進むと正面に砲台がある。それを壊した先の左右には、それぞれ木箱があり、救急箱と武器がある。武器はマシンガンとグレネードランチャーが出現するのだが、ここは迷わずグレネードランチャーを手にするのだ。



この位置から斜めに撃ち込めば安全。

階段を降りる前に、甲板に兵員輸送装甲車が現れる。こいつは正前から戦わずに、階段のとなり（写真の位置）で右上を向いてグレネードランチャーを撃つと、敵の弾に当たらずに、装甲車を破壊することができる。



砲台をまず壊して、装甲車に攻撃。

甲板には、多数の装甲車や砲台が待ちかまえている。それらは、設置されている機銃を奪い取り、攻撃してダメージを与えろ。特に砲台は、必ず破壊しなければいけない。残してしまうととんでもない目にあうぞ。

甲板の一番奥まで行くと、ボス（大型戦闘攻撃ヘリ・デス＝インセクター）との対決だ。こいつの攻撃はきびしい。コクピット下に付いているバルカンと翼に付いているロケット砲で攻撃してくる。

まずは、設置されている機銃に乗り込み、出現して来た所に撃ち込め。機銃が破壊されたら、左右に大きく動きバルカンやロケット砲をかわしつつヘリに弾を撃ち込むのだ。


ボスの登場。案外へーきな顔してる。

ある程度時間がたつと、下の方に降下して来て歩兵を降ろしてくる。この時に、後部に付いている機銃で攻撃してくるのだが、この場合は歩兵を優先して攻撃する。危ないと思ったらメガクラッシュを使え。だが、ひたすら左右に走って弾を撃ち込むのだ。


歩兵が降りてきたぞ。兵を倒すのだ。

4面

『敵の追撃を逃れ、山岳部を駆け抜けろ』


メガクラッシュでもくらえい。

敵包囲網の手薄な山岳部を通り、川岸にたどり着いた。ここからは、川を遡って行くことになる。しかし敵は、色々な所から攻撃をしてくる。特に水中ナイフ兵は、突然現れて、ナイフで襲ってくる。ここは、火炎放射器を取らずにグレネードランチャーを使って進め。水中ナイフ兵は、火炎放射器では殺しにくい。だから他の武器に変えるのだ。

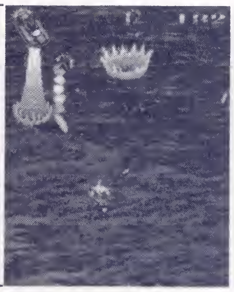

あっあなたは名なしの超戦士。

水中ナイフ兵は、決まった出現位置を覚えることができれば、楽になるだろう。水中ナイフ兵のナイフは、かわすことができるのだが、かなり難しいぞ。水中ナイフ兵は確実に殺して進むのだ。

水からあがると、小屋が2つ建っている。その中から兵が、たくさん出現する。小屋を壊さないと進めないので、ここは小屋を2つとも破壊するのだ。

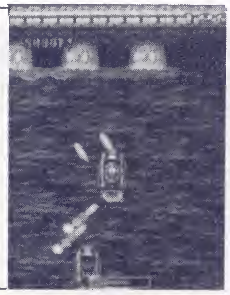

タネもシカケもありません。わらわら。

今度もまた川がある。ここは、水に入って進まなくても敵の乗っているボートを奪って進むことができる。


青いボートを奪うのだ。

奪えるボートは青色のやつだ。ボートには、水中誘導ミサイルが装備されているので、それを撃ちながら進め。川には堰があり、それを破壊しないことには先には進めない。だからミサイルで堰にダメージを与えるのだ。

しかし敵もバカではない。堰の上からバズーカ砲兵が、攻撃をしかけてくるのだ。ボートを破壊されずに堰を破壊できれば問題はないのだが、だいたいの場合は、ボートを破壊されてしまう。そのような場合は、メガクラッシュを堰に1発使えば、堰を破壊できるだろう。次はボートをもう1度手に入れねばならない。下手に動かずに、画面内に出現したボートを奪って、川を遡るのだ。


目標物を見つけたぞ！撃てー。

陸にたどりつくと木箱が5つある。その中には武器、メガクラッシュ、アイテムがある。グレネードランチャーを持っていなければグレネードランチャーを取ること。もちろんメガクラッシュとアイテムは取り忘れないように。


どれにしよーかなって、きまってるよね。

木箱のあった位置から左側に橋がかかっている。そこを進んでいくのだ。その場合は弾を撃ちつつ進めば、出現する兵をどんどん倒しながら進めるぞ。橋を渡り終えたら、エレベーターがあるので、それに乗ってダムのてっぺんに行く。

エレベーターを降りると、ボス（火炎放射艇・バーナー＝ドルフィン）の登場だ。

まず、こいつは左右の連射式迫撃砲より攻撃を行なってくる。迫撃砲の弾は、影が地面に映るので、それを見て左右に大きく動きよけろ。

これは、どのボスにも共通していることなのだが、危なくなったらメガクラッシュを使うのだ。メガクラッシュを使っている間なら無敵で、敵の攻撃が当たらなくなるからだ。

だから、この場合も追いつめられたらメガクラッシュを使うのだ。メガクラッシュは、爆風を当てねば、あまり意味はないぞ。

ある程度ダメージを与えれば、左右の迫撃砲が壊れる。すると、メイン火器である大型火炎放射攻撃となる。この火炎放射は、射程距離が長く、そして、船体を左右に移動させて攻撃をしてくるので、かわしつつ攻撃することは、非常に難しい技だ。

だから、火炎放射攻撃が始まったかな、と思ったら、すかさずメガクラッシュを使い弾を撃ち込め。だいたい同様にして、2回使えば破壊することができるだろう。

このボスは、メガクラッシュが鍵を握っているので、メガクラッシュをほかで多量に使わないように。

5面

『市街地をくぐり抜け敵補給路を断て!!』

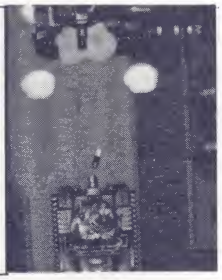

メガクラッシュ使用中は無敵だよ。

ついこの間まで賑やかだったこの街も、今は戒厳令がしかれひっそりと静まり返っている。しかし、こんな街中でも奴らは容赦なく攻撃をしかけてくる。こういうところでの戦いはなるべく早く切り抜けたい。

街中を進むと、まず木箱がある。木箱から出現するアイテムは、すべて取るのだ。

すると、戦車が画面奥から出現する。戦車を破壊すると、奥に武器の入った木箱があるが、グレネードランチャーを持っているならそのまま進め。そのさらに奥には、青色の戦車がある。そう、これは奪い取れるのだ。戦車を奪え。戦車に乗って、慎重に進むのだ。

敵戦車の砲弾をくらわないように進め。ここの通りでは、戦車が2台、装甲車が1台出現するので、戦車でできるだけ破壊するのだ。



戦車の砲弾は強いぞ。爆風がステキ。



ジープで走り抜けるのだ。戦車は無視。



うおっー地雷だ。踏まずには通れない。

通りの最後には、地雷がある。地雷を踏まないようにしながら、前方に出現する兵を倒せ。そこには、青色のジープがあるので奪えるぞ。

ジープに乗ったら、前方から出現する戦車やトラックの横をすり抜けて先の方に進め。まともに戦うと、時間がかかりいらないダメージをくうぞ。

地雷源を通り抜けると、門があるので、それを壊してトロッコに乗り込むのだ。

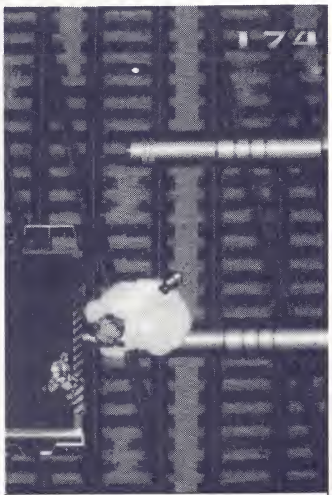
つっ走るトロッコの上で、前方から飛んでくる砲弾をかわせ。トロッコの右はじにいれば、1回かわすだけでOK。ボス(装甲列車NV−009RS)が出現する。

出現したら、横に突き出している砲塔を攻撃しろ。トロッコは、前方に進むので、砲塔にぶつからないように、かわして攻撃しろ。砲塔は全部で3本あるので、うまくかわして壊せ。

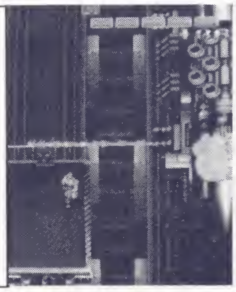
砲塔の奥には、弾を撃つ中型砲塔と、グレネードランチャーの砲台があるので斜めに弾を撃ち壊せ。

次の攻撃は、中距離弾導弾とサイド火炎放射器だ。

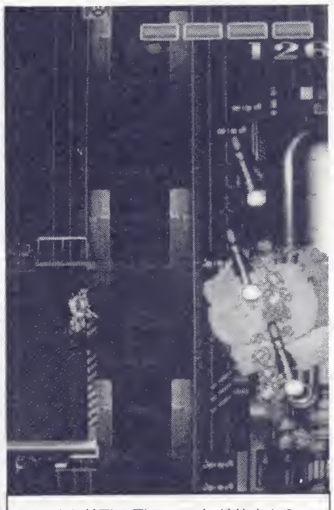
ここは、前方からミサイルが飛んでくるし、横から火炎がくるので、ここはメガクラッシュを2、3発使えば、破壊できるだろう。



横からくる砲弾に気を付けろー。



炎は、強力だー。炎には当たるな。



ミサイルが飛ぶ飛ぶ。これが前方から…。

熱き戦いはまだ続く

今回は5面までであるが、次号では、最後まで攻略を進めていこうと思う。

このゲームを1コインでクリアするには、5面が大きな鍵を握っている。5面を抜けることができれば1コインクリアも楽勝だ。

クリアできるかどうかは、メガクラッシュの使い方のみだ。

1コインクリアを目指してがんばってみてくれ。

名古屋は八事の交差点！ゲーセン桃太郎に来てねセール



(あ) アクトフェンサー	DECO	¥20,000
アルゴスの戦士	テクモ	¥13,500
アッポー	セガ	¥6,000
アルカノイド(P付)	タイトー	¥5,000
悪魔城ドラキュラ	コナミ	¥30,000
R-TYPE(ROM)	アイレム	¥6,000
R-TYPE II	アイレム	¥63,000
(い) イスパイアル	オルカ	¥4,000
いっき	サン電子	¥7,500
1943	カプコン	¥13,000
1943(ROM)	カプコン	¥6,000
怒 (P無)	SNK	¥5,000
イメージファイト	アイレム	¥43,000
(う) ウォータースキー	タイトー	¥3,000
ウィッツ(パズル)	?	¥9,000
(え) A-JAX	コナミ	¥28,000
エキサイトサッカー	アルファー	¥4,000
エクスタミネーション	タイト	¥18,000
エクセライザー	ジャレコ	¥8,000
エクセリオン	ジャレコ	¥5,000
F-1ドリーム	カプコン	¥15,500
エレベーターアクション	タイトー	¥6,000
エアーウルフ	KYUGO	¥12,000
(お) 女三四郎	タイト	¥9,500
(か) カロリーVSモグラニアン	セガ	¥6,000
ガルディア	セガ	¥6,500
空手道(P付)	DECO	¥5,000
カントリークラブ(P無)	SNK	¥5,000
カルノフ	DECO	¥9,500
〃 (ROM)	DECO	¥6,000
火激	タイト	¥13,000
(き) 究極タイガー	タイトー	¥25,000
銀河任侠伝	ジャレコ	¥14,000
キングオブボクサー	W・P	¥4,000
ギャラガ	ナムコ	¥5,000
ギャプラス	ナムコ	¥9,500
キック&ラン	タイト	¥8,000
(く) グリーンベレー	コナミ	¥7,000
クニオくん	テクノス	¥6,000
クォース	コナミ	¥20,000
クロスシューター	タイトー	¥15,000
グラデュウスIII	コナミ	¥83,000
(け) 源平討魔伝	ナムコ	¥29,000
(こ) ゴールドメダリスト(P無)	SNK	¥9,500
コントラ	コナミ	¥14,000
ゴールデンアックス	セガ	¥55,000
航空機兵特語	SNK	¥18,000
(さ) サーカスチャーリー	コナミ	¥3,000
ザ・ギネス	タイトー	¥4,000
ザインド・スリーナ	テクノス	¥9,500
ザハスラー	コナミ	¥9,000
サンダークロス	コナミ	¥38,000
サラマンダ	コナミ	¥25,000
西遊降魔録	テクノス	¥9,500
(し) ジョイフルロード	SNK	¥3,000
ジッピーレース	アイレム	¥3,000
ジャンボウII(P無)	SNK	¥6,000

女少バレー	タイト	¥3,000
(し) ショットライダー	シグマ	¥6,000
シュートアウト	DECO	¥4,000
ジャグラー	コナミ	¥5,000
四川省	アイレム	¥12,000
少林寺ロード	コナミ	¥5,000
上海	サン電子	¥12,500
シティコネクション	ジャレコ	¥6,000
新入社員とおる君	コナミ	¥3,000
(す) スペースパイロット	コナミ	¥3,000
スーパーバスケットボール	コナミ	¥3,000
スーパーライダー	タイトー	¥5,000
スペースポジション	セガ	¥6,000
スラップシューター	セガ	¥6,000
スタジアムヒーロー	DECO	¥8,000
スイマー	テクモ	¥4,000
スターフォース	テクモ	¥9,500
スラップファイト	タイト	¥13,000
(せ) 青春スキャンダル	セガ	¥5,000
ゼロウイング	タイト	¥50,000
戦場の狼	カプコン	¥6,000
(そ) SON SON	カプコン	¥5,000
(た) タンクバスターズ	テクモ	¥5,000
闘いの挽歌	カプコン	¥13,500
ダブルドラゴンII	テクノス	¥38,000
ダブルドラゴン	テクノス	¥19,000
××ミッション	UPL	¥14,000
ダークシスト	タイトー	¥9,500
ダーウィン4078	DECO	¥9,500
達人	タイト	¥55,000
タンク(P無)	SNK	¥5,000
脱獄	SNK	¥15,000
(ち) チャイニーズヒーロー(P付)	タイトー	¥5,000
C・ベースボール	アルファ	¥3,000
中華大戦	タイト	¥13,000
(つ) ツインイーグル	タイトー	¥40,000
(て) テラフォース	日物	¥14,000
10ヤードファイト	アイレム	¥4,000
ディグダグ	ナムコ	¥6,000
ディグダグII	ナムコ	¥6,000
天聖龍(ROM)	ジャレコ	¥9,500
テラクレスタ	日物	¥9,500
(と) トップローラー	ジャレコ	¥5,000
トライアウト(プロ野球テスト)	DECO	¥4,000
DR・トッペル探険隊	タイト	¥9,500
ドッジボール	テクノス	¥7,000
どきどきペンギンランド	セガ	¥6,000
ドラゴンパンチ	ダイナックス	¥18,000
ドラゴンブリード	アイレム	¥43,000
どんどこどん(サブ)	タイト	¥9,500
虎への道	カプコン	¥18,000
(に) 忍者君II	UPL	¥10,000
忍者君	UPL	¥5,000
(の) ノバ2001	UPL	¥8,000
(は) バトルクルザー	シグマ	¥5,000
バンクパニック	DECO	¥6,000
バトルレーン5	タイト	¥5,000

バルガス	カプコン	¥6,000
バトルフィールド(P無)	SNK	¥9,500
バルバデュークの伝説	エイブル	¥5,000
爆突(ROM)	ナムコ	¥6,000
バーニングフォース(ROM)	ナムコ	¥14,500
(ひ) ビッグプロレス	テクノス	¥3,000
姫式部	?	¥9,000
ビーチバレー	テクノス	¥14,000
ピンポンキング	タイト	¥4,000
B-WING	DECO	¥8,000
ビジランテ	アイレム	¥9,500
P-47(ROM)	ジャレコ	¥6,000
ピンボールアクションP付	テクモ	¥13,000
飛翔鮫	タイト	¥18,000
(ふ) フォーメーションZ	ジャレコ	¥5,000
プータン	コナミ	¥3,000
プーヤン	コナミ	¥5,000
フィールドコンバット	ジャレコ	¥5,000
ブラックドラゴン	カプコン	¥14,000
フリーキック(P無)	セガ	¥3,000
フリッキー	セガ	¥7,000
ファンタジーゾーンII	セガ	¥7,000
プラスアルファ	ジャレコ	¥35,000
フラッシュポイントⒷ	セガ	¥33,000
〃 (ROM)	セガ	¥9,500
フラッグアタック	コナミ	¥14,000
ファイティングファンタジー	DECO	¥35,000
ぶたさん	ジャレコ	¥14,000
プレアデス	タイト	¥5,000
ブレイザー(ROM)	ナムコ	¥9,500
ファンタジーゾーン(ROM)	セガ	¥6,000
ファイネストアワー(ROM)	ナムコ	¥14,500
(へ) ペンタ	セガ	¥5,000
ヘビーユニット	タイト	¥15,000
ヘビーバレル(ROM)	DECO	¥9,500
(ほ) ボンジャック	テクモ	¥5,000
ホットスマッシュ(P付)	タイト	¥9,500
(ま) 魔境戦士(P付)	DECO	¥13,000
マッピー	ナムコ	¥6,000
マーベルランド(ROM)	ナムコ	¥28,000
(み) ミスターLO	U・V	¥4,000
MR.Do&ユニコーン	U・V	¥6,500
MR.五衛門	コナミ	¥6,000
(め) 迷宮島	アイレム	¥9,000
(も) モンスターレアⒷ	セガ	¥39,500
〃 ROM	セガ	¥9,000
モンスターランド	セガ	¥11,000
(よ) 妖魔忍法帖	日物	¥9,000
妖獣伝	アイレム	¥5,000
(ら) ラストデュアル	カプコン	¥13,000
ラピオレプス	V・S	¥23,000
ライフフォース	コナミ	¥26,000
ラッシュ&クラッシュ	カプコン	¥9,500
(り) リバレーション	DECO	¥3,000
リベンジオブドウ(P付)	タイト	¥9,500
リングファイターズ	タイト	¥5,000
(ろ) ロードファイター	コナミ	¥5,000

ロボレス	セガ	¥6,000
ロードランナーIV	アイレム	¥7,000
ロンパーズ	ナムコ	¥67,000
(わ) ワンダーボーイ	セガ	¥7,000
ワールドカップ(P無)	テクモ	¥9,500
ワードナーの森	タイト	¥9,500
ワールドコート	ナムコ	¥67,000
ワンダーモモ	ナムコ	¥30,000
ワールドコート(ROM)	ナムコ	¥8,000
ワースタ89→88(ROM)	ナムコ	¥6,000
ワンダープラネット	DECO	¥9,500
〃 (ROM)	DECO	¥6,000

麻雀 麻雀

リアル麻雀	アルバ	¥3,000
リアル麻雀(BET)	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	サンリツ	¥3,000
麻雀放浪記(青春編)	H・V	¥3,000
麻雀鹿鳴館	H・V	¥8,000
麻雀シスターズ	東亜	¥5,000
お雀子館	V・S	¥5,000
お雀子ハイスクール	V・S	¥5,000
アイドル麻雀	S・S	¥18,000
麻雀ファンクラブ	V・S	¥28,000
麻雀大霊界	ジャレコ	¥9,000
麻雀カメラ小僧	三木	¥8,000
S・リアルPII	セタ	¥9,000
S・リアルPIII	セタ	¥35,000
麻雀学園	ユウガ	¥9,500
華弥生	ダイナックス	¥6,000
華の舞	ダイナックス	¥17,000
麻雀フライデー	ダイナックス	¥18,000
ロイヤルクィーン(BET)	日物	¥3,000
ロイヤルナイト	日物	¥3,000
ナイトギャル	日物	¥3,000
クリスタルギャルII	日物	¥5,000
スウィートギャル	日物	¥5,000
ハウスマヌカン(P無)	日物	¥5,000
アパレルナイト(BET)	日物	¥5,000
制覇	日物	¥5,000
麻雀殺人事件	日物	¥8,000
美女っ子夢物語	日物	¥5,000
ギャルの告白	日物	¥18,000
麻雀夏物語	V・S	¥35,000



—— 90型モデル ——

キョーワインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC-045)

Ⓐ ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥28,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥37,000

来店の方に一言！
突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）
宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★ 受付時間 ★

平日 AM9:00〜PM11:00
日祭 PM1:00〜PM10:00（電話注文のみ）

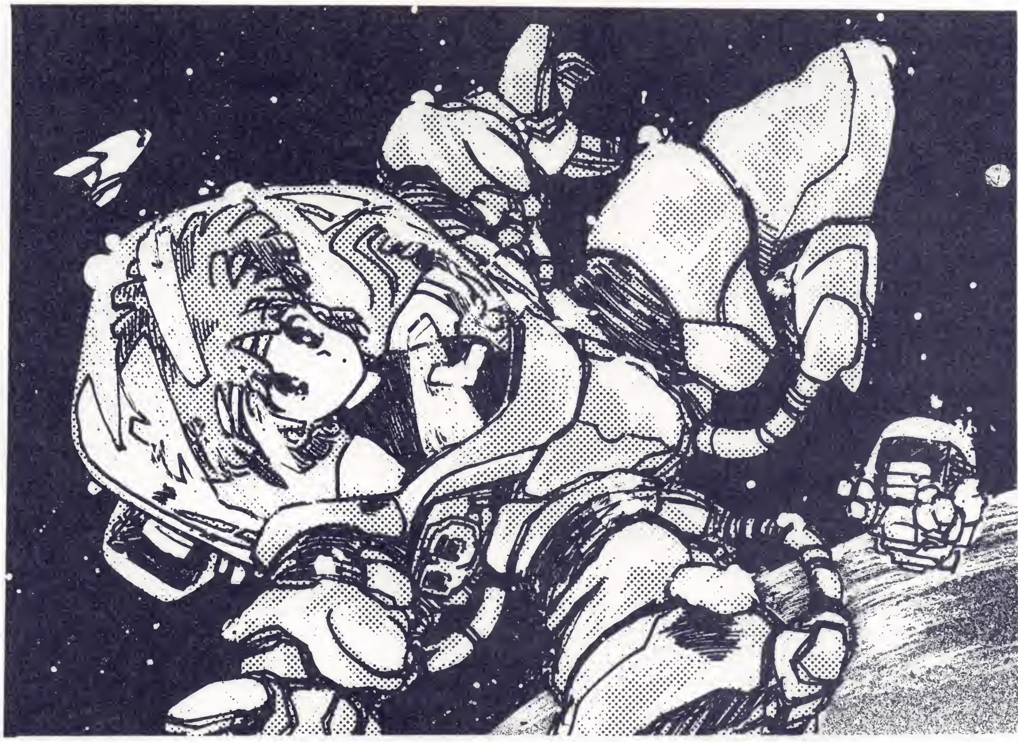
どんどんリスト注文表を請求して下さい。（係員は暇をもてあましています。）

※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

→私の知っている楽しいゲーセン←

◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ

よいづこ旅行を！



＝本物のビデオゲームが簡単に楽しめます＝



LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える

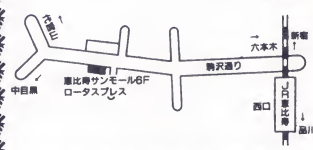
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用ＲＧＢ21ピン対応モニターにＬＡＭ－１を接続するだけで、驚くほど鮮明な画像に出逢えます。ＬＡＭ－１は、サイズは小さくても中身はとてもビッグ。ＲＧＢ専用電源ユニット使用で、画像は必ず満足できる美しさです。

さあ、今日から君もホームアミューズメントにチャレンジ！…楽しさ、無限大。

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。
（1例）



今月のおすすめ品（6月1日→6月30日）

西遊降魔録……10,000円
麻雀クリニック…10,000円
飛翔鮫…………14,000円
キューブリック…　8,000円
のぼらんか……4,000円
（ロムキット）インセクターX…35,000円

株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630

〒150　東京都渋谷区恵比寿南3-5-8　恵比寿サンモール6F

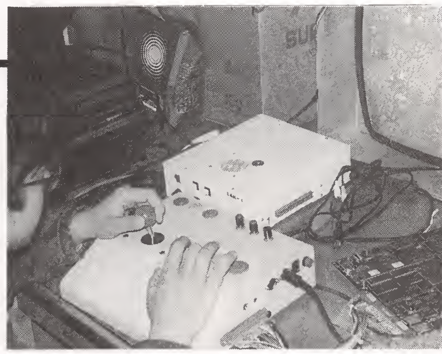
※資料請求は62円切手２枚同封のうえ、GM係まで。

ゆーうつな梅雨。だけど、
これを読めば、自宅でも思いっきり楽しめるぞ！

家庭用コントロールパネルで
遊ぼう！

各モデルのクロスチャート付き

あくあ



実際はつなぐとこんな感じ。

年々需要が高まっていくアーケードゲーム中古基板。もはやこれはブームといえるでしょう。おいおい、なんだよこの出だしと思っている皆様、気にすることぁないでっせ。とにかく私は自宅でもアーケードゲームを皆様に楽しんでもらいたいなーと思ってるだけですから。

とにかくマジな話、自宅でアーケードゲームができるようになれば、OLDゲームを買って、かの昔の青春の日々を思い出すもよし、発売前からグラⅢを中古屋に注文するのも、友人に1回50円でプレイさせて小遣いかせぎするのも、君の自由になるんだぞ（あんまり本気にしないでほしーが）！とにかくコンシューマーにあきてきたらアーケード。これしかないね。



2P時。狭くるしーのは仕方ない。

扱いはていねいに

さて、家でアーケードゲームを楽しむとき、まず、注意することはですねえ、PCB（基板）は電子部品むきだしの板なので、手荒に扱えば、一発で、1〜2万円がすっとんでしまうこともあるのだ。だからていねいにしなくちゃ、だめだぜい。ちゃんと手を洗ってから（やはりミューズがベストかな？）そのまま水をつけた手で…じょーだんですって。ちゃんと手を拭いてからね。

さてコンパネ

話が少々（ずいぶんか？）ずれてしまったが、今から家庭用コントロールパネルについて語っていこう。

昔、キョーワの1Pモデルのコントロールパネルが出る前は、絶対に筐体を手に入れなければ家でプレイできなかった。だが、今ではいろいろなメーカーから、いろいろなコントロールパネルが発売されているから、意外とかんたんに家でアーケードゲームが楽しめる。また一番の難関のハーネス作りも（でもハンダごてに慣れれば平気だよ。表の後のページにしーちゃんが「やさしいゲーム基板教室」を書いているから、それを参考にしてがんばってね）、コントロールパネルを売っているお店で作ってくれるから（有料・お店によって差はあるけど、だいたい千円くらい）、ハードの知識がなくてもなんとかなるよ。

また家庭用のコントロールパネルは、メンテナンス性にすぐれている部分もあるし、ビデオコンバーターをつんでいるモデルもある。だから別にアナログモニターを持ってなくてもすぐにプレイできるし、筐体と比べてスペースが小さくてもなんとかなるしね。

そう！筐体を買った場合、大人1人分くらいの重量の物を部屋に入れるだけでも苦労するし、あれだけの大きさの物を部屋に置くというのも少々考えもの。机がわりにするのなら別だけど。（ライトボックス——トレース用の下からライトを当てる机——のかわりにもなるかなぁ）。

何はともあれセッティング

さて、一応コンパネを手に入れたとする。次のステップ（よーするに遊ぶこと）に進むとしよう。

まずはコンパネの映像出力とモニターの映像入力をつなげよう。RGBの場合、モニターが同期周波数を自動でセットしてくれない場合は、自分でセッティングをしなくちゃならないから気をつけてね。

次はPCBのセット。コンパネ側とPCB側、どちらを先にセットするかは時と場合によるよん。

そして最後にスイッチを入れる。何も表示されていない場合は、どこかおかしい所があるのですぐに電源を落とす！

さもなくばROMのあたりからもくもくと…そのうち火がボンと出るよん（本当）。そーなるとも一おしまいなので、電源を入れる時はとにかく視神経を研ぎ澄まし一気に!!スイッチを入れませう。

さて次ページからは、各モデルのクロスチャート。これからコントロールパネルを買おうとする諸氏には参考にしてほしいな。

そしてこのクロスチャート制作にあたり、各コントロールパネルを貸していただいたメーカー様、テスト用にと「鮫！鮫！鮫！」及び「ホラーストーリー」を貸していただいた東亜プラン様、ありがとうございました。



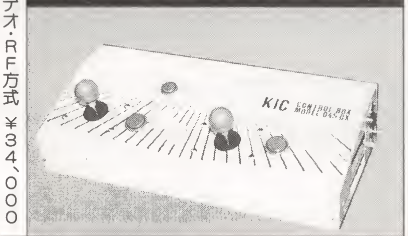
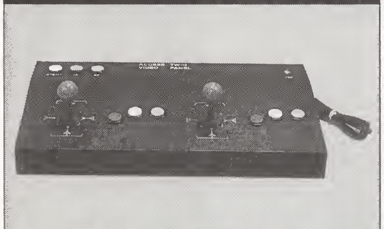
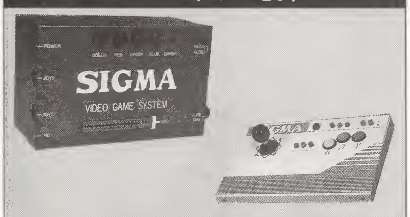
スペース的にはこんなもん。



ずらりコンパネ。なんか変な感じ。

オッ！

一目でわかるコン・パネ一覧表（順不同）

名称	ポイント
KIC-045DX（キョーワ・インターナショナル）  Ⓐビデオ・RF方式 ¥34,000 ⒷRGB21ピン方式 ¥28,000 ⒸⒶ・Ⓑ両方式 ¥37,000	**初心者には最適のマシンだぞ** 家庭用コントロールパネルメーカーのなかでも、老舗のキョーワ・インターナショナルのKIC—045DX。年ごとに進歩しているマシンである。 現行モデルはステレオ・連射装置が付いており、またRGBの各レベルを調整する可変抵抗、ヘッドフォン端子等も付いており、機能的にはすばらしいコントロールパネルである。 だが、惜しむらくは操作性である。といっても普通のレベルの物なのだが、家でやるとなるとやはり気になってしまう。ここいらへんは次モデルに期待しよう。 さて、KIC—045DXの場合、さすがにロングセラーモデルなだけあって、たくさんのお店で扱っているので、
SVG-8（ハッピー商会）  ビデオタイプ ¥34,800 RGBタイプ ¥29,800	**2Pプレイがやりやすいぞ！** SVG—8はハッピー商会の製品である。 基本的な性能はもちろんのこと、連射機能はRGBの色の調整等が付いており、十分プレイヤーのニーズにかなっているマシンではあるね。 そして連射のスピード、機能ON・OFFも、ゲームプレイ中に変えられるほどの身近な場所にスイッチ・ツマミがレイアウトされていて、なかなか使いやすい。ポイント高し。 そして何よりも特に注目したいのは、2Pプレイがやりやすいことだ。 見ただけだと、そんなにスペースがあいているようには見えないのだが、意外と（失礼！）手がぶつからない。またボタンも押しやすい場所にレイアウトされている…GO
アクセスツイン（アクセス）  ビデオタイプ ¥27,000 RGBタイプ ¥23,000 オープンタイプ ¥13,000	**RGB・ビデオ端子付きのオールマイティー** 2レバー付いてるモデルの中では、一番コンパクトなアクセス・アクセスツイン。 初めからアナログRGB端子とビデオ端子が付いているので、今はTVモニターを使っていても、あとでアナログRGBモニターを買うつもりの方でしたら、「こりゃええ」とくるのはわかってますねぇ。 性能面ではいわゆる平均レベルの物。だけどヘッドフォン端子が手前のほうに付いているのはありがたい。 操作面に関しては、全体的に小振りなレバーとボタンを使っているために、意見が分かれちゃうかもね。 メンテナンス性はそこそこの物。といってもいいほうだと思うけどね。 とにかく全体的に可もなし不可もなし、といった感じ。
ARV-7（シグマ電子）  （別売のジョイスティック） ARV—7 ¥20,000 S—9TURBO ¥10,000	**G—7はすばらしいジョイスティック！** シグマ電子のARV—7(RGB—7)は、本体（電源&ビデオコンバーター部）とジョイスティックが分かれているマシン。しかしジョイスティックは本体に付属されておらず、別売のG—7というジョイスティックを買わなくてはならない。 だが！このG—7、操作性がめっぽう高いのだ。アーケードマシンで使っているスティックの中でも高性能の物を使用しているからであろう。 このG—7、コードを変えることによりFC・PCエンジンにも使えるから買ってソンはないぞ！保証する！ また、このARV—7には、RGBの調節ツマミが前面に出ていて使いやすい。そしてRGB→ビデオ出力へのコンバーターも性能が良くて、と
QC-1（テクナート）  ¥19,800	**コストパフォーマンスに優れた1台** 毎回とにかくきてる漫画でおなじみのテクナートは、基本性能はキョーワのKIC—045に準じ、なおかつ価格をおさえたQC—1を発売している。 このQC—1、見ると1レバー3ボタンしか無いので、完全にホームユースに割り切ったマシンといえよう。ただ、その価格を見てみると、すばらしくコストパフォーマンスにすぐれた一台ということが分かる。 ほどよいサイズのジョイスティック、コンパクトなボディ、8方向—4方向—2方向すべてに対応したジョイスティックなど、19800円にしては、ありあまるほどの重装備に身をつつんだマシンなのである。おーげさかな？ ま、それはともかく、コントロールパネル自体も小さめ
LAM-1（ロータスプレス）  （別売のジョイスティック） ¥19,800	**すでにジョイスティック持ってる人向き** ロータスプレス・LAM—1。前出のシグマのARV—7と同じく、ジョイスティック別売のモデルである。が、このLAM—1は、なんとアタリのピン方式のジョイスティックが使えるので、すでにMSXやPC—88、X68K等でジョイスティックを買った人ならば、よけいなお金を使わずにすむからおすすめである。 LAM—1自身は、それはもうシンプルな仕上がりを見せているけど、やっているところはしっかりとやってくれているので、安心していーよ。 それからジョイスティックと本体がセパレートってのも見逃せないっ！ これまた置くスペースになやむことはなくなる…かなぁ。 一応ロータスプレスから純

ここが	性能	操作性	メンテナンス性	オプション
ハードの知識がなくても、手軽に扱えるのが強みである。 また反対に、キットでも発売(5千円引き)されているので、ハードにチャレンジ!という方にも十分満足のいく出来である。 そして家にあるモニターの種類に合わせてマシンを選ぶことができるのも強みだろう。RF・ビデオとRGB(アナログ)の2種類がある。個人的にはS端子にも対応させてほしいのだが…。 キョーワはアフターケアも充実しているので、やはりKIC—045DXは初心者に最適と言えるかな。	RF・ビデオ端子(Ⓐ・Ⓒ) RGB21ピン端子(Ⓑ・Ⓒ) ステレオ・連射・RGB各レベル調整機能 8方向レバー×2 ボタン×6 ヘッドフォン端子	全体的に平均的な味つけである。ただ、スティックのボールがはずれやすいのが気になる。	メンテナンス性は高い部類に入るだろう。スティック部のメンテナもやりやすいし、ボタンも取りかえやすい。	マージャンパネル
OD! ただ、ボタンのタッチが、少々かためなのが気になった。けど、連射付きだからあんまり問題ないんだけどね。 でも全体的な作りはハイレベル!操作性も1、2を争うグレードの高いものでありまして、「グレイトだよ!」(好きなんですぅ)と思わずうなっちまいやすね。 あと、個人的にブラックのボディってのもナイス。見てカッコいーよね。そー思うのは私だけかな?いや、そんなことはないよね!ね!ね!	RGB・ビデオそれぞれのモデルあり 連射・RGBレベル調整機能 ヘッドフォン端子 8方向レバー×2 ボタン×6	非常に良い。ボタンも大きく押しやすいし、レバーも動かしやすい。	ふつうのレベル。反対にいえば頑丈にネジ止めされているから安心かも!?	RPS—8(8、000円) ステレオシステムPMF—8(3、500円) SVG—8を他マシンのジョイスティックとして使用
ゆえに確実なシロモノであることは確かだ。 好みによって、ボディカラーを選べるのはいける。白(アイボリー)と黒/茶のツートンカラーの2タイプを用意してある。 また、コンパクトなモデルでありつつも、2Pプレイがやりやすいのも見逃せないなあ。 あとはパネル上面に、LEDを付けてあり、スイッチが入っているのかどうかが、一発で分かってしまうのは、とってもよい。	RGB・ビデオ端子 ヘッドフォン端子 8方向レバー×2 ボタン×6	カル目の操作系。ボタンが小さいのが気にかかる	これも非常に高い部類に入るであろう。GOODである。	—
てもきれいにうつるのだ。初めは「これがビデオ出力—!?」なんて思ったくらいすばらしいのだ。 シグマはたくさんのオプションを出していることでも有名で、またそのオプション一つ一つがレベルの高さを保ちつつ、リーズナブルな価格、そして他の機器でも使えるところがいーと思う。 特にサラウンドシステム。読者のなかにはコンシューマーにリバーブやコーラスつけてオーディオ面を強化してる方もいると思うが、このシステムがあれば、あとはなーんにも必要ない。	ビデオ端子 RGB各レベル調整ツマミ 色あいツマミ ヘッドフォンジャック ※スティック別売(G—7)	G—7…とにかく使いやすい。連射のスピードもかえられることだし、スティック部も最高!	良いほう。ただ、コンパクトなボディにいろいろつめこんだので、少々やりづらいところも。	G—7(スティック) MST—7(麻雀パネル) SD—7サラウンド・プロセッサー
なので、置くところにそこまで困ることはないと思う。実際、私の部屋のよーにS6畳ぐらいだと、これくらいのサイズがピッタリなのさっ!動かしやすいしね。 あとは…そーだね。ハーネスの方式がKIC—045と同じというのが強いと思う。それから(改)がしやす…おおっと!あぶない。何も見なかったことにしよーね。そおっ!メンテナンスがしやすい。メンテナンスがしやすいんだこれが。 と、ゆーわけで、お金はないけどゲーセン気分を味わいたいってんなら、まちがいなくQC—1だね!	RGB端子 オーディオピン端子 RGB各レベル調整機能 8/4/2方向レバー×1 3ボタン	良いのであるが、やはり少々気にかかるスティックである。	さいっこおーラッピング式(よーするにハメコミ)のおかげでやりやすいぞ!	—
正のジョイスティックが発売となっているけど、スティック部が長めのスティックになっている。あとボタンもしっかりしたヤツなので、少しくらい力を入れても平気だぞ! 出力はRGB。やっぱりきれいなのである、RGBは。 もし君がパソコン等でアナログモニターを使っているのであれば、こいつをすすめるね。さっきも書いたけど、ジョイスティックの問題もあるし、本体もコンパクトだし…いうことないね。 おっと、本体のカラーが白系なので、PCシリーズには合うかもね。	RGB21ピン端子 ※ジョイスティック別売(アタリ9ピン)	あなたのジョイスティックによるぞ!てなワケ。	コンパクトゆえに上手にまとめてあるので分かりやすいセパレートだからかるい。	1レバー3ボタンジョイスティック(7、500円)

総評

どうだったかな?なんとなく概要みたいのがお分りいただけたかな。

ま、実際に買うときは、やはり目的があると思う。その目的に合った物を買うのは失敗しないコツだからね。気をつけよー。

で、最後に総まとめとして、目的別のモデル選びの参考になるように、もう一度整理してみよう。

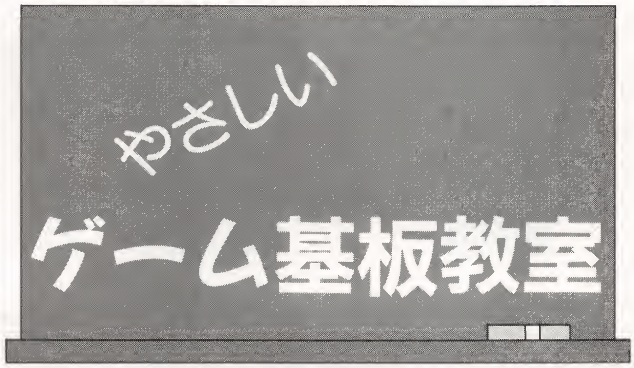
操作性重視…SVG—8またはARV—7が良い。SVGは2Pができる。ARVはセパレートなので、レイアウトしやすいぞ。

性能重視…KIC—045DX!ARV—7も良いが、ジョイスティック2つ買うと、3万9千円になってしまうのである。少々つらいかな?

メンテナンス性…セパレートのLAM—1及びARV—7、そしてアクセスツイン。シンプルなQC—1もとことん良いぞ!

コストパフォーマンス…これはもうQC—1とLAM—1でしかないだろう。両方とも2万円を切るモデルだ!

初心者のための



親切　丁寧　簡単!!

最近、中古ゲーム基板が手に入れやすくなった。一般家庭でもゲームセンターのゲームと同じものでプレイできるようになり、「ゲーム基板で遊んでるよ」という人もいるだろう。

しかし、家でゲームしたいのに取り扱いが難しくて、「自分には無理だ」と思ってゲーム基板を買う勇気がない人もいるだろう。そのような人のために、初心者でもわかるゲーム基板について、ということで説明していこう。

中間ハーネス

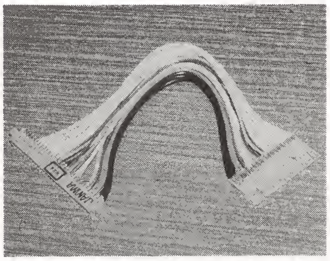
ゲーム基板を動かすのに、コントロールパネルの次に大切なのは、中間ハーネスと呼ばれるものである。

中間ハーネスとは、ゲーム基板とコントロールパネルをつなぐケーブルのことなのだ。

最近のゲームでは、JAMMAという規格で一部をのぞき統一されている。だからJAMMA規格を使用しているゲーム基板なら、すべて同じ中間ハーネスを使って動かすことが可能なのである。

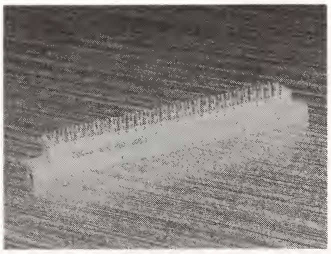
しかし、古いゲーム基板（JAMMAが使用される以前のゲーム基板）だと、店にたのんで作ってもらうか、自分で作るかのどちらかとなる。

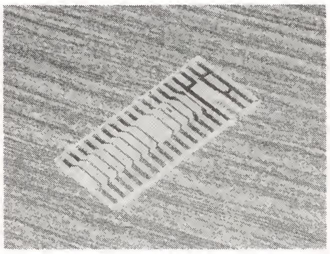
そういうことで、初心者のためにきちんとした中間ハーネスの作り方を説明していこう。

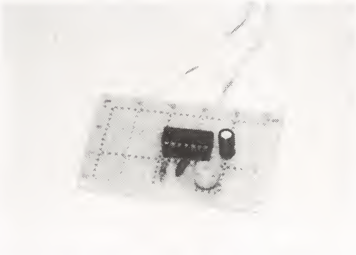

これが、完成品のJAMMAハーネス。


線をなぞるように半田処理をおこなう。

中間ハーネスを作るための必須条件として、半田ごてを使えるということがあげられる。初めて使う人のために、うまくいくコツを書いておいたので参考にして下さい。


基板に付けるコネクタなのだ。


こっち側がコンパネにつながるコネクタ。


これが連射装置だ！　たったこれだけ。

まず、コネクタを用意する。これらを、半田ごてを使い、ゲーム基板の説明書のコネクタ配線図とコントロールパネルのコネクタ配線図を照らし合わせて、銅線でつないでいくのだ。

実は、それだけの話なのだが、半田付けに少しテクニックがあるので説明しよう。

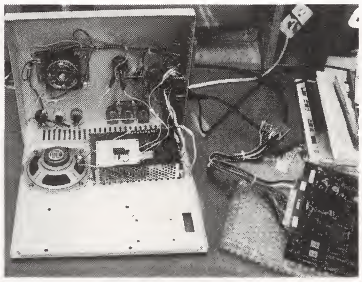
まず銅線だが、ビニールを5ミリぐらいはがす。そして、線がばらばらにならないようにそろえるのだが、ねじる必要はない。それから線に半田をしみ入ませる。そのようにした銅線は、半田付けしやすくなるから、銅線を使う場合は必ずこのようにしなければならない。

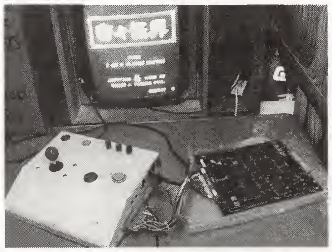
コネクタのほうも、同じように半田付けしたい所に、半田を先に付けておくと半田付けしやすくなる。

これらのことができれば、配線を間違わない限りきちんと作れると思います。



RGB→VIDEOのコンバータ本体。


基板をつないだ所だ。JAMMAハーネス。


これでゲームができる。いざプレイ!!

ビデオコンバーター

家庭でゲーム基板で遊ぶとなると、当然自分のプレイや友達のプレイをビデオに録りたくなるものだ。

今、発売されているコントロールパネルには、RGB出力、ビデオ出力、RF出力と3種類の信号を扱っていて、ビデオ出力、RF出力を持っているコントロールパネルでは、簡単にビデオに録画することができる。しかしRGB出力しか持っていないコントロールパネルでは、その信号をビデオ信号やRF信号に変えなければビデオに録ることができない。そのRGB信号をビデオ信号などに変換するのが「ビデオコンバーター」と呼ばれるものなのだ。

ビデオコンバーターは、自分で制作するか、買うかして手に入れることができるので、RGB出力しか持っていないコントロールパネルを使って、何らかの方法で手に入れましょう。


シンプルな内部構造。

最後に！

ゲーム基板の扱いは、あまり難しくないので初心者の人でも2、3の知識で大丈夫です。しかし、ゲーム基板の中には、配線を間違うと基板が壊れてしまうものも少しあるので（古いやつね！）中間ハーネスを作る場合は十分に注意してね。

何か質問等があればお手紙ください。どんどん質問に答えていきたいと思っています。

"凄いゲームを連れて帰ろう"

ネオ・ジオは家庭用ゲームをかえる

今年のAOUショーで登場した「ネオ・ジオ」が、ようやく発売された。「ネオ・ジオ」は、「マルチビデオシステム」と「レンタルシステム」の2つの方式で世界同時発売で登場したのだ。

今回は、コン・パネ特集の締めくくりということで、家庭用の「ネオ・ジオ」を説明しよう。

これが「ネオ・ジオ」だ

多少専門的になるが、「ネオ・ジオ」のハードについてまず語ろう。

CPUは、68000とZ80を使っている。68000というと、今のゲームには、欠かせないCPUなのだ。ちなみに家庭用ゲーム機で、これを使っているのは、メガドライブだけだ。

案外気になるサウンドだが、PCM（音声合成）7音に、PSG3音、FM4音、ノイズ1音で、家庭用ゲーム機では、考えられない音の良さなのだ。もちろんステレオ。

本体からの映像出力は、RGB出力、ビデオ出力、RF出力と3つ付いているので、家庭で使っているテレビにもつなげられる。だから本体があれば誰でも家で遊ぶことができるのだ。

ソフトのほうは、今発売されているので容量が40メガ～60メガというから、これは今までの家庭用ゲームの20倍くらいの容量、だから絵は美しいし、音声合成はバリバリだ。しかも、最大容量は330メガというのだから、容量いっぱいのゲームなんかが出ればもう、開いた口がふさがらなくなるだろう。

「ネオ・ジオ」の特徴として忘れてはならないものとして、メモリーカードがある。これは、家庭用では、バックアップ付きのカセットなどがあるが、このメモリーカードは、家でプレイしたのをバックアップするのはもちろんのこと、ゲームセンターでバックアップして、続きを家でするということもできるのだ。



ネオ・ジオのプレイ風景。ちなみにゲームは「NAMU-1975」



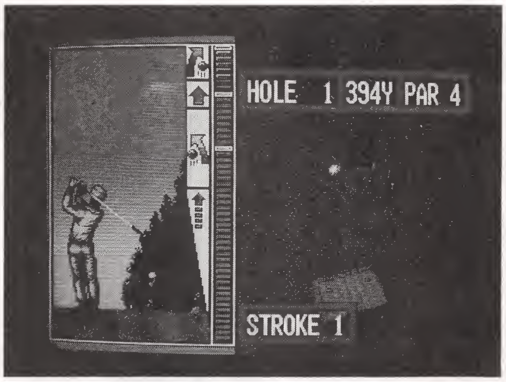
ただの野球ゲームじゃない。まるで衛星放送だ！

「ネオ・ジオ」はすごい

ハードのすごさは、わかってもらえたかな。しかし、すごいのはハードだけじゃないのだ。

「ネオ・ジオ」には、「レンタルシステム」というシステムがある。それは、レンタルビデオショップやゲームコーナーにおいて、本体やゲームソフトが借りられるというシステムなのだ。だから、ゲームセンターでもっと遊びたいのに、時間がないというときに、借りて家庭でゲームの続きができるのだ。

それと、今までゲームセンターには、限られたメーカーしかゲームを作ってこれなかったのが、「ネオ・ジオ」により、一般のメーカーもゲームが出せる可能性が出てきたのは大きい。



キャディーがしゃべるゴルフだ。グラフィックが美しい。

ソフトもどんどん出るぞ

「ネオ・ジオ」のソフトだが、SNK開発分ソフトは、91年4月まで23本登場する予定だから、ソフトの数では、心配することはないぞ。

それにくわえて、SNK以外の開発したソフトも含めると、35～40本ぐらいになりそうだ。

「ネオ・ジオ」は、今年一番の期待株だ。

「ネオ・ジオ」の可能性を聞く

「ネオ・ジオ」に関する質問を、技術開発部の中井さんと、企画開発部の那須さんに発売直前にインタビューしました。

Q：「ネオ・ジオ」は、業務用でありながら、家庭用であるという新しいコンセプトを持ったマシンですが、それを開発した理由は？

A：業務用で使うマシンを家庭用でも気軽にプレイできるようにすることと、家庭用だけで遊んでいた人も、「ネオ・ジオ」に触れることで、アーケードのゲームに興味を持ってもらおうということです。

Q：「ネオ・ジオ」の本体やソフトが、他の家庭用ゲーム機にくらべて価格が高いと思われるのですが。

A：本体もソフトも、レンタルを行います。ソフトが、他のゲーム機とくらべて価格が高いので、レンタルが中心になるでしょう。

Q：「ネオ・ジオ」を買う場合は、どこで販売しているのですか？

A：百貨店やおもちゃ屋さんなどで、発売されます。また、レンタル店やゲームセンターでも買えるようになるでしょう。



中井さん（左）と那須さん

続・驚異現象 Super 301

むう、

ネタのストックがなくなった。
来月までに補充できるかどうか…。

今月のメニュー

構成：やまかわ悠理

びっくらめーしょん 227

グラディウスIII ●一発逆転技

8面の自機をくっつける触手につかまったとき、パワーアップボタンを押せば触手から逃れられる。

（編集部・傾奇者・ちゃら男）

㊟いざというときに使えるかも。しかし、やり方がわかっても実際に見ることのできる人は何人いるのだろうか？

びっくらめーしょん 228

グラディウスIII ●オプション発狂技

エディットモードでスネークオプションを選び、ビギナーでスタートする。ゲージをオプションに合わせて死に、再スタート時すぐにパワー・アップすると、オプションがとんでもない所から出現する。このときオプションは操作できないが攻撃（ショット）はできる。

（千葉県・DOLF-RE君）

㊟死なないでやっていればちゃんと自機の後ろにくっつくそうで…。このゲームもバグが多いな。

びっくらめーしょん 229

グラディウスIII ●点稼ぎ

1面のボスは、ボムだけで倒すと1万点入る。

また、2面のボスは自爆させれば1万点入る。

（兵庫県・QBBとRANちゃん）

㊟2面のボスに関しては全国多数の方からお手紙をもらいました。まともに倒すと両方とも5000点なのだ。1面に関しては、B装備での倒し方（スプレッドボム）を載せておきましょう。他の装備では、スピード取りまくりでオプションをのばせばなんとかなる!?



びっくらめーしょん 230

カダッシュ ●リセット技

魔法使いで宿屋や店や扉に入る前に魔法を使い、その魔法が消えぬうちに宿屋などに入るとリセットする。

（福岡県・高橋尉浩君／京都府・3X3BABAMU君）

㊟2人分をまとめたのである。要するに、画面が切り換わる瞬間に魔法が残っていればよろしいのである。これを使って悪いことしちゃだめよ。

びっくらめーしょん 231

空牙 ●ちょっとお得技

体力ゲージが半分のときにボスを倒し、その直後にダメージを受けると、次の面で体力ゲージが2つとも黒くなりダメージを受けると白に戻る（ゲージが3個分になる）。

（群馬県・斉藤豊君）

㊟この技を使えば1機分得した計算になる。なかなかお得だね。

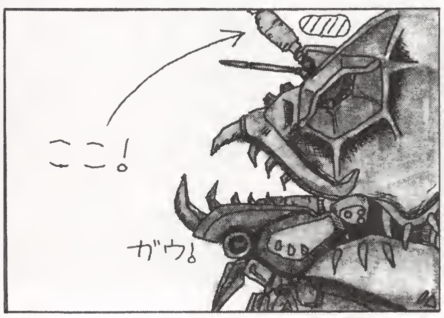
びっくらめーしょん 232

空牙 ●連射技

連射装置付きの台で、ディフェンダーを持っている状態でブースターを取ったあとはずすと、単発のはずのディフェンダーが連射になってしまう。

（兵庫県・INA君）

㊟連射装置付きということでかなり少数の店でしかできないのがたまにキズ。面クリアすると消えてしまうのはおしい。



びっくらめーしょん 233

ダライアスII ●安全地帯（意味なし）

Bゾーンのアロイランタンで、図の位置は安全地帯になる（3画面において確認）。

（徳島県・AFS君）

㊟安全地帯だが、この位置にいても倒せるわけではない。まったく意味なしの技である。一応出入りできるので、受けを狙ってみよう。

びっくらめーしょん 234

ファイナルファイト ●1人パイルドライバー

ハガーを使用中、敵をパイルドライバーにかける直前に頭突きで殺してしまうと、ハガーは1人でパイルドライバーをしてしまう。

（編集部・石井ぜんじ）

㊟さらりと書いてしまったが、タイミングは激ムズとのこと。慣れないうちは、1人バックドロップで我慢しよう。ガイとコーディーならひざげりのあと1人で投げをうつことになるのだ。これも連射装置があれば比較的楽にできる。また、2P協力でもうまくやれば可能だ。

びっくらめーしょん 235

WGP ●おしりペンペン技

プレイヤーが先を走っているバイクを追いかけていると、たまに振りかえる（こっちを見る）が、スタートボタンを押しているとおしりペンペンしてくれる。

（編集部・あくあ）

㊟おしりペンペンするとは余裕のある奴だ。だから、周回遅れにには通用しないそうなのだ。

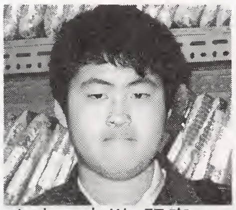
げむげむ マニア通信コーナー

私達は売りたい基板を持っています。
安く買いたい人は電話で掲載された人に自由に連絡をとって下さい。


奈良　巽　浩士
0745-62-3834

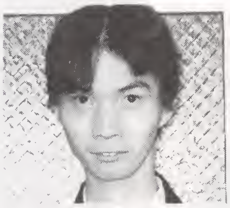

大阪　向頭　真一郎
06-473-9439


大阪　矢野　弘実
06-393-6521

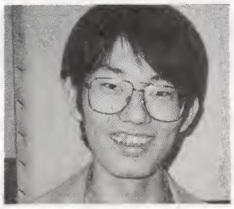

奈良　中川　照章
0742-62-9929

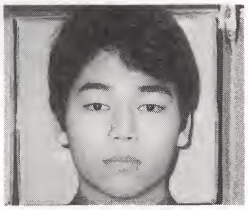

滋賀　山田　雅彦
0775-68-2592


大阪　辰田　恒樹
06-792-8370


大阪　大橋　要
06-954-3045


兵庫　前川　建二
0798-64-6128


大阪　酒井　正人
06-849-9426


大阪　牛尾　貫未
0729-87-4148

毎月、顔写真と電話番号をのせますよ！
マニア通信コーナーへの掲載は無料です。
遠くてこれない人は顔写真(5cm×5cm)と氏名・住所・電話番号を書いて、どんどん送って下さい。近い人は早く来て下さい。
(先着24名まで。写真は返却しません。掲載の方には、ゲームグッズを送ります。)

げむげむは商品先送り、代金後払いです。

特別割引実施中！

5,000円以下の基板	3枚以上お買上げの場合	15%引き
	5枚以上　〃	30%引き
5,000円以上の基板	3枚以上お買上げの場合	10%引き
	5枚以上　〃	20%引き

会員証をお持ちの方は、スタンプをためると1万円引きになります。(ハガキでご請求下さい。)
在庫は日々変動します。お電話で確認して下さい。

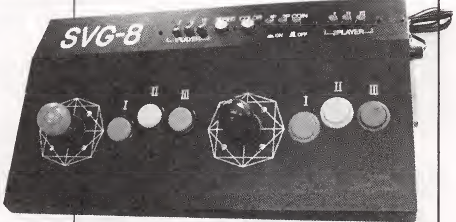
シャドーダンサー	80,000円
スーパーバレーボール	65,000円
ハードパンチャー	55,000円
妖怪道中記	55,000円
ベイルート	35,000円
ハレーズコメット	30,000円
インディージョーンズ	25,000円
リブルラブル	20,000円

ロムキット

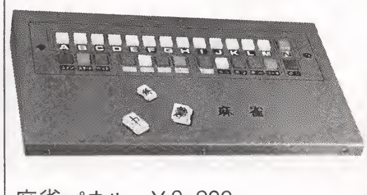
レッスルウォー	18,000円
ワールドスタジアム89	15,000円
獣王記	15,000円
R-タイプ	15,000円
イメージファイト	15,000円
ベイルート	10,000円
天聖龍	10,000円

5,000円均一
ゼビウス
チャンピオンベースボール
熱血高校ドッジボール
その他多数在庫有り

この他に4,000円、3,000円、2,000円の基板もあります。パーツもあります。おハガキで価格表、会員証を請求して下さい。返信用切手は不要です。



標準タイプ　SVG-8　¥34,800ー
RGBタイプ　SVG-8　¥29,800ー



麻雀パネル　¥9,800ー

幻夢幻夢
(げむげむ)
06-783-7855
東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★
まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)
合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)
次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。
合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②代金引換郵便小包でお送りします。商品配達時に郵便局の方に支払って下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲムゲム

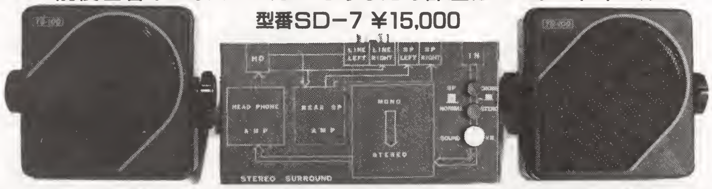
ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩

超ド級！立体空間ウルトラサラウンド!!

前後左右4つのスピーカーであなたの部屋はコンサートホール

型番SD-7 ¥15,000



●リアーアンプ内蔵。スピーカー2個付。●音量VR、ステレオヘッドホン端子付。●お手持ちのステレオやAVテレビに接続すると4WAYのサラウンドになります。●SAM規格のソケットに差すだけでOK。●特注品でタイトー式用もあります。

赤調整VR
緑調整VR
色調整VR
青調整VR



超小型(120×190×100㎜)

型番ARV-7 ¥20,000

(テレビ接続用コード＆S-9接続用コード付)

●別売RGB21でRGB用TVもOK。

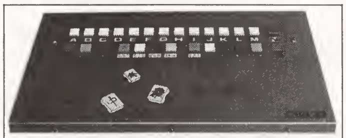
(注意)ARV-7だけでは使用できません。別にS-9TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV-7をつなぐハーネス(ARV-7のソケットの配線はSAM規格)が必要です。

新製品近日発売 AV－999!!

ステレオ対応のビデオゲームシステム ¥25,000

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524／パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 0473(48)3880／クエスト 0276(63)4766



大型マージャン用パネル

ARV-7に差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-7 ¥9,800(350×200㎜)

新製品

スーパーPRO-STICK!! S-9 TURBO

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応

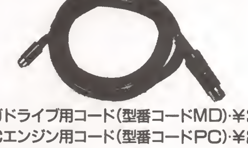


- 2・4・8方向切換付きレバー
- 連射スピードVR
- α連射 ON OFF
- β連射 ON OFF
- γ連射 ON OFF
- セレクト＆コイン
- スタート＆RUN
- トリガーα・βの反転
- スローモーション
- 連射固定 ON OFF

型番S-9 TURBO ¥10,000

(注)本体だけでは使用できません。別売コードが必要です

S-9用 別売コード



- ＊メガドライブ用コード(型番コードMD)…¥3,000
- ＊PCエンジン用コード(型番コードPC)…¥2,000
- ＊マスターシステム＆マークⅢ用コード(型番コードMM)…¥2,000
- ＊パソコン用コード(型番コードPP)……¥1,500
- ＊Fコン用コード(型番コードFF)……¥2,000

S-9TURBOの特徴

- ＊α,β,γの連射ON／OFF＆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
- ＊連射スピードを連続的に変える事ができます。
- ＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
- ＊別売りのコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームと殆どのコンピューターに使用できます。
- ＊全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード
ARV－7にも使用できます。

★ARV-7の特徴

・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります）。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン(付属ではありません。ユーザーで準備）が使える出力があります。
・RGBコード(別売¥3500)を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

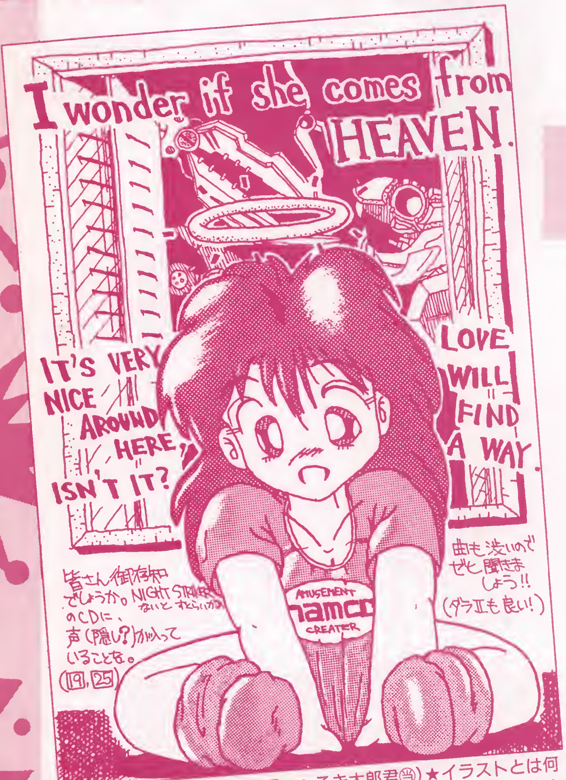
お申込方法

- ＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
- ＊送料は全国一律600円。
- ＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
- ＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
- ＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
- ＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
- ＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

ゲーメスト アイランド

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣことtm



⬆(奈良県　へこき太郎君㊂)★イラストとは何か哲学しているゆえのペンネーム、だそうです。

ゲームセンターは、〝目ざわり〟なのか?

☆どうも、お久し振りです。今回は、ある雑誌に載っていた記事について、まことに腹立たしいものを覚えたので、お手紙しました。

内容は、銀座一高いというビルに開店したゲームセンターと、そのビルに入居していたクラブのオーナーの話なのですが…。

ビルの中の小さな店を借りるのに何億円もかかる銀座ネオン街。そんな中でも昨年10月にオープンした『プラザG8ビル』は、〝銀座一の高級社交ビル〟と言われるほどの超高価ビルである。

しかしそれから2ヵ月、このビルの1階正面フロアに「G8」というゲームセンターが開店することになった。

「場所から言ってビルのシンボル店が入るべきなのに〝パピュン、パピューン〟のゲームセンターでしょ。お客さんに〝何だかダサいビルになっちゃったな〟と同情されたり、笑われたり。銀座一のビルに入ったというプライドが吹っ飛んじゃったわね」

こんな声を背景に、ゲームセンター反対を叫んで立ち上がったのが地下1階の「ティファニー」というクラブ。

「入居時には〝1Fにはブティック等が入店します〟ということだったのに。これはビルのイメージダウンになる、と他の店にも呼びかけ、何とかしようと思ったのです」

〈ゲームセンターと同居することは、利用者はもとより、取引先、銀行、同業者などからその経営感覚、ポリシーを疑われるのは火を見るより明らかです。…その開店、営業を停止させることを連帯して参ることにいたしたい〉

こんな檄(げき)文を配布、大家と不動産屋を相手に銀座には例のない反対運動に乗りだした。

「誰が考えても、このビルの入口にゲームセンターを開店するのは非常識ですよ。高級マンションにヤクザの事務所があるようなものですからね」

という同業者たちの声を頼りにあくまでも闘うつもりらしいが、〝檄文作戦〟も不動産屋の「こんな反対運動にかかわったら、店を明け渡してもらうかもしれない」という言葉に連帯を断る経営者ばかり。独自に弁護士を雇って、〝立ち退き交渉〟を繰り返したものの、開店時には手をつかねて見守るしかなかった。

が、こうした動きに対して、ゲームセンターの経営者側は、当然のことながら迷惑顔をするばかりである。

「私のほうは、このビルが建て替えられる前からここでゲームセンターをしていたのです。〝同じ商売を継続できるなら〟という条件で地上げ交渉も承諾したのに、いざ開店する段になって、〝ビルのグレードが落ちる〟なんて横槍を入れられて、実に心外です」

と、ゲームセンター「G8」のオーナーでありクラブ『ティファニー』の大家でもある林正博氏が言う。

「昼間は近くのOLさんやサラリーマンの方たちがここで憩っておられるし、夜は近くのクラブの男性たちが骨休みをしていく。テレビゲーム機中心の健全なゲームセンターですよ。何が悪いの。

高級クラブと言ったって、風俗営業法上はうちと同じ扱い。だいいち、女の子に酒の酌をさせている商売と、どっちが品位が上か、なんて言うこと自体がおかしいのじゃないのですか」

(週刊新潮90年1月25日号「CLUB」より抜粋要約)

この話は、あくまで商売のいがみ合いの話です。私たちが何とかと言っても済む問題ではないのでしょうが…『ゲームセンターが、まだ世間に認められていない』そんなことが赤裸々に表れている、そんな論争のような気がします。

ゲームセンター側としては、残念だ…という気持ちしかないのでしょうが、私たちゲームセンターへ行く側としては、とても…許してはおけません!このゲームセンターを侮辱した言葉の数々、私はただじゃあおかねェゾ!(本音)と思っています。そんなこと思っても、私1人じゃ何もできないし、ほかにもこんな状態にある店があるかもしんないけど…私は、絶対に許さないゾ!

(仙台市　PSY-KAさん㊂)

★みなさんはどう思われますか。

今月のいっぱつ!!!

■そろそろ新学期気分もすっかり抜けて、無性に夏休みが恋しい今日このごろじゃないのかな?　快調アイランドは今月とうとう2ページあふれ出しての大増10ページでおーくりするのだ。66ページも見てねっ!!

がぶりよりゲーマー人生





先日部屋を片づけていたら出てきた10年前のアスキーに載っていた広告ですが、「俺はヨーロッパへ行ったぜ!」とかいう人はいるんでしょうか?「ギャラクシアンのnamco」というあたりが時代を感じさせる。
(神奈川県 えびも好きだけどカニも好きよのえびぜっと君)

バットマンビルへ急行せよ!!



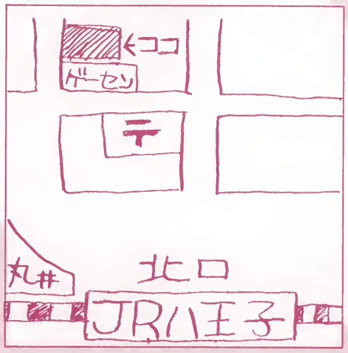
☆皆さんっっっ!八王子にある「バットマンビル」を知っているかっ!?ここにはあのモノホンのバットモービルが置いてある、ひとビル丸ごとバットマンのお店なのだ。そして知る人ぞ知る地下1階はバットマーク入りの台がずらりと並ぶALL50円!!のゲーセンだぁぁぁ!!

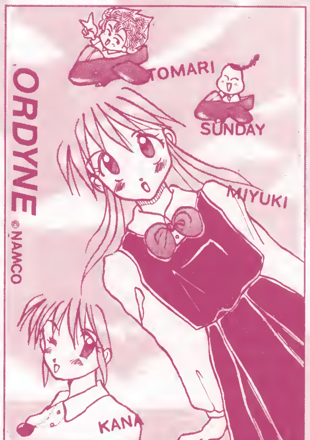
普通のテーブルゲームはおろかっ!ダラIIやWR鈴鹿、オペレーションTBなど特殊筐体も50円!!さらにっっっ!この店オリジナルの「バットマン・ゲームプリペイドカード」があるのだ!!そのうちの1枚を同封するが、10種ほどもあるこのカードをそろえるのもまたいいんでないか?

ただ、カードシステムなだけに、普通のテーブル台はコインで遊べない。うーん残念。ちなみにカードは500円分と千円分、千円分には100円分のおまけつきだぜ!!さぁ、みんなでバットマンビルへ急げ!!

(東京都 DEATH-FIGHTER君)

★ナウなヤングの翔んでるキーワード(©SHARP)とはこのことか!?





⬅(兵庫県 天ぷる油っ子さん)★青い空、思い出が、溶けていく…。

サンガリアの逆襲

何の必然性があってゲーメストで扱ってるのかまるでわからない〝ひやしあめ〟だが、先日その禁断の味にチャレンジしようと名乗り出た勇敢なる読者のレポートなのだ。遅くなったのは担当(わたし)が悪いのだ。

それは、彼の誕生日の前日であった。学校から帰った彼は、見慣れぬ紙袋が届いているのに気づいた。紙袋を破ると、なんとあの〝ひやしあめドリンク〟が入っているではないか!「すごい!これでおさるも真

私はなーにも悪くないのでR

☆学校の帰りに友人Fとゲーセンへドルアーガ(古い!!)をやりに行き、ふと見ると見慣れぬゲームがあるではないか。画面を見た僕は、パックランドが帰ってきたのかと思い感動したがよく見るとレバーがある。タイトルを見ると「マーベルランド」とあった。

その画面にひかれ、100円を投入すると…な、なんとおもしろいのだ!!これぞ私の求めていたもの…ついに!!

次の日、入試も近いので勉強でもしようかと図書館に足を運んだ。すると、そこにFがいるではないか。

はっ!!ふと我にかえると、なぜかマーベルランドをプレイしている僕ではないか。

そして毎日が過ぎ、いつの間にか大学入試である。「げげっ、なんも勉強しなかった!」

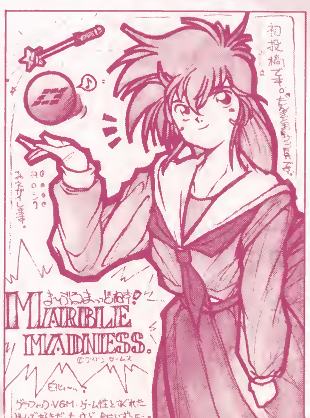
当然、結果は「初浪(ウイロー)」

ガ――――ン!

しかし、僕が悪いのではない。こんな面白い物をこさえるナムコが悪い!!(断定)それとゲームをやりたくさせる友人Fも悪い!!

面白い　ゲームを冬に
出してはいかん
(詠み人知らず　字あまり)

この句からもわかる通り、冬は受験生がいるから面白いゲームを出してはいけないのだ。この句はまさに、各メーカーの社訓にピッタリだと思うぞ。よく覚えておいてほしい。ゲーム全盛期は夏となる



➡(静岡県 DATA-65536君)
★時間はドン、ドン、過ぎていく!!

つっこみ三昧

アイランドの試金石!!（何が）

☞ 5月号マーベルランド攻略2－3で、斜線の位置でしゃがんで…とありますが、パコはふせているだけでは？

（奈良県　基本を天海君）

←すみません、あれは、しゃがむじゃなくって**土下座**なのです。けっして、ふせているのではありません。（担当の関西怪人）

←さすが紀伊出身（笑）。（アイランド担当）

☞ 達人をやって指をつったY君にはまだ納得できるが、クォースをやって背中がつったS君。お前は一体何者なんだ!!

（佐賀県　中島武君）

←君はまだ、本当のクォースを知らない…!!

（編集部員一同）

☞ 自慢じゃないが、俺とコーディーは同じ4月18日生まれなんだ！（これ書きゃきっとのせてくれるだろう…）

（兵庫県　拘泥・CODY君）

←一体その自信の根拠はどこに!!…はっ！まさか、このコーナーでつっこまれることを予期して…!?ぬう、さすがはゲーメスト読者。奥が深い。

☞ ニックネームは「ハゲ山てる夫君」で出して下さい。

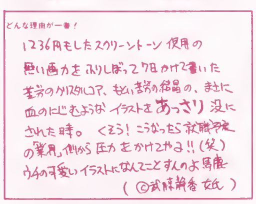
（秋田県　ハゲ山てる夫君）

←そりゃあんた、**ペンネーム**でんがな!!

☞ あなたがゲーメストを買わない時――



（愛知県　大野欣也君）



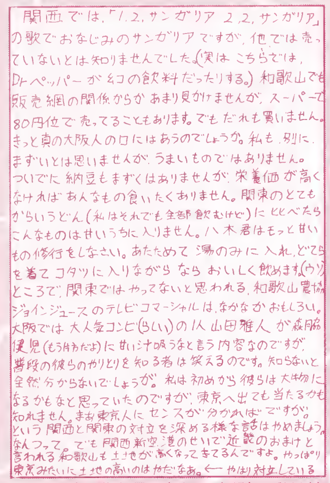
（愛知県　高橋英司君）



（埼玉県　浦田金助君）



⬆（北海道　アクマイザーQQK君）★まさにおそるべし！



関西では、「1.2.サンガリア 2.2.サンガリア」の歌でおなじみのサンガリアですが、他では売っていないとは知りませんでした。（実はこちらでは、Drペッパーが幻の飲料だったりする。）和歌山でも販売網の関係からかあまり見かけませんが、スーパーで80円位で売ってることもあります。でもだれも買いません。きっと真の大阪人の口にはあうのでしょうか。私も、別にまずいとは思いませんが、うまいものではありません。ついでに納豆もまずくはありませんが、栄養価が高くなければあんなもの食いたくありません。関東のとてもからいうどん（私はそれでも全部飲むけど）にくらべたらこんなものは甘いうちに入りません。八木君はもっと甘いもの修行をしなさい。あたためて湯のみに入れ、どてらを着てコタツに入りながらならおいしく飲めます。（ウソ）ところで、関東ではやってないと思われる、和歌山農協ジョインジュースのテレビコマーシャルは、なかなかおもしろい。大阪では大人気コンビ（らしい）の1人山田雅人が森脇健児（もう片方だよ）に甘い汁吸うなと言う内容なのですが、普段の彼らのやりとりを知る者は笑えるのです。知らないと全然分からないでしょうが。私は初めから彼らは大物になるかもなと思っていたのですが、東京へ出ても当たるかも知れません。まあ東京人にセンスが分かればですが。という関西と関東の対立を深める様な話はやめましょう。なんつって。でも関西新空港のせいで近畿のおまけと言われる和歌山も土地が高くなってきてるんですよ。やっぱり東京みたいに土地の高いのはかなわんなあ。←やはり対立している

⬆（和歌山県　久保正文君）★私は納豆大好きである…ハートチップルも。

っ青だ!!」

彼は、言っていることがすでに理解不能であった。

すかさず缶を開ける。何とも得体のしれないにおいが出てくる。運送中に付いたのであろう、缶の側面のキズが生々しい。

「行くか…」

おもむろに口に持っていく。

少しドロッとした液体が、彼の喉を通過していく。彼の顔色が変わり、目が血走り始めた。まさに禁断の飲み物〝ひやしあめドリンク〟である。

しかし、彼も負けてはいない。彼は、ただ者ではない。彼は耐える。

――何だ、この異常なまでの甘さは。加えて、このしょうがの絶妙とまで言える味付け。さらにこの、ドロッとした感覚。おまけにこの意味のまるでない「蜂蜜入り」とは何なのだ。ウォーッ！燃えてきたぞ!!

死闘42秒。彼はついに勝利した。250㎖、すべてを飲みつくしたのである。その視点はうつろだった。

「ふ、大したことなかったぜ」

彼はその言葉を残し、永遠の眠りについた。

〈完〉

というわけで、まさに禁断の味ではありましたが、まだ何かが足りない！もうこうなったら、あの噂の〝気分転換〟をやるしかない。

（熊本県　プレゼントあらしの田中くん）

★「燃える！お兄さん」の作者がマンガにポカリスエットを描いたら、メーカーが何箱か送ってくれたそうだが、編集部にひやしあめが5千箱ぐらい送られてきたらどうしよう…と恐れているのである。

次はJR西日本20世紀なしドリンクである。

中国山脈のふもと神々の時代から奥出雲に湧き続けている自然水を使ったドリンクです（ほんとかよ）…と書いてあるのですが、はっきりいってすごい味。さすが天下のJR西日本だなと思いました。ちなみに果汁30％!!

こんな〝ちんみ〟を紹介してくれたゲーメストはやはり世界一ですね（何が世界一なんだろう?㊫）。グルメ係パートIIに期待します！

（山形県　冨田貴志君）

なしドリンクをくらったぞ。ひやしあめの残念賞にしちゃたいしたことないなぁハハハハハハ…。

（栃木県　気管につまらせてしまった森田君）

★東西の満たされぬ認識を抱えたまま再び大阪ショーが開催されるのであろうか…。

ちなみに、〝どすこい〟は完全に「ほんだしの水割り」であった…。

ように、皆で頑張ろう！

（群馬県　さすらいのアッチョンブリケ君）

★う、うーむ。なんとワガママな要求であろうか。

日本古来の伝統遊技なのだ

私、今花札に燃えてます。その名も〝華の舞〟。ちょっとアブナイので今までやらんかったけど、ふとしたはずみで最近やり出して、すっかりはまってしまったのだ。でも、とってもおもしろい。マージャンより好き♡　どんでんの術とか、せこい技って笑えるしね。

ほんとに、おもしろいんだけど、3月号の「本名はヤヨ！」君も言ってたよーに大人でも目のやり場に困るよーな場面があるのがねぇ…。アレなしでまーじゃんや花札はできないのでしょーか。小さな子供たちがあんなの見たらどう思うんだろ？勝つとHなビデオが流れる〝AVまーじゃん〟なるモノが現れたとき、真剣に考えてしまいましたよ。

私らは別にいーけどさ。

こーなったら、18歳未満はおことわりの個室を作ってそこに1台ずつ置いて…って、よけー悪い？まぁ、この問題も、1度じっくり考えてみてはどーでしょう!?

…と、まじめな提案をしておいて、まぁーじゃん特集もいいけど花札特集もやろーよっ！なんて言い出す私は勝手でせうか…。

（和歌山県　ORSIY・Oさん）

★と、いうわけで麻雀ゲームについて誌上討論会をやろうと思うのだ。マジな意見、キビシい意見送ってほしい。締め切りは、少し早いけど6月10日。さて!?

⬇（神奈川県　おぷちょん君）★あのコケ方はゲーム史上最もイタそーでは…。

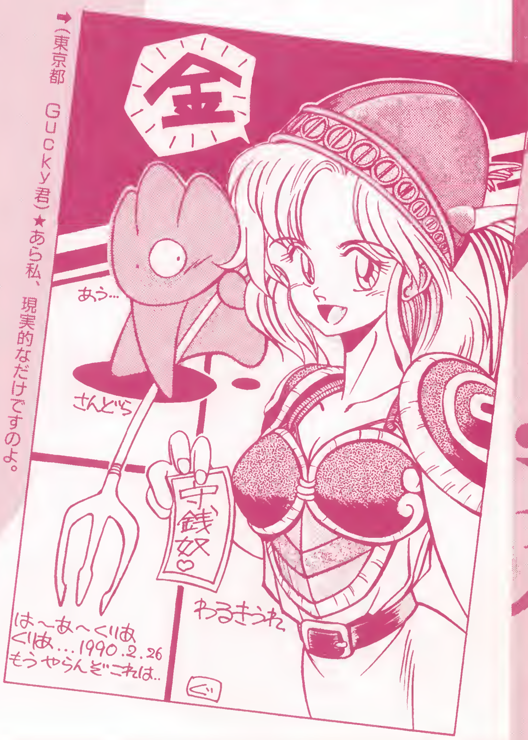


燃えよ青春



鈴鹿サーキットに行ったことあります？　ここのゲームコーナー、ドライブゲームがアウトランからウイニングランまで揃ってます。ずるずる氏のさがしてるWECルマンもありますよ。ドライブゲームとOLDゲームしかありませんけど…。

（三重県　早乙女東馬君）



➡（東京都　Gucky君）★あら私、現実的なだけですのよ。

遅ればせながら通りましたのだ

☆どーも、おかげ様で大学に合格しました。本来なら封筒で何枚もの便せんに意見を述べたいところですが、現在気力を使い果たしてしまっているのでこのハガキで済ませてしまいます。

これから受験生活を送る人は、攻略のためでなくあくまで気晴らしとしてゲームをプレイしましょう。でないと後でつらい思いをします。以上、元浪人生からのアドバイス。

（群馬県　四谷唯安君）

★うーん、よかったのう。仕事に疲れてプレイするゲームはまた気持ちいいんだこれが。

我こそはダサい死に方ゲーマー

☆5月号のBIG　CORE－X君、見てっか？

君は情けない死に方に悩んでいるそうだが、私などは埼玉県東地区を代表する〃ダサい死に方ゲーマー〃とよばれるほどの男なのだ。忍者ウォーリアーズでダメージをくらってメカが見えるとプロテクターをはめて無敵になったと勘違いして特攻していったり、ABⅡの筐体から放り出されて床でブレイクダンスを踊っているうちに2面で全滅したり、ロストワールドのセンチビートを噂の1万ゼニーだと思って取りにいったこともあった（そんなやつぁーいねーよっ!!㊥）。スプラッタハウスのシャンデリアにつぶされた回数は5回を下らんな。

私は今16歳で結構プライドが高いほうだが、全然気にしていないぞ。むしろ、こんな話をすると皆「お前はなんとトレンディーなんだ」と拍手してくれるのだ。（ヒニクかもしれないが…）。



⬆（東京都　親股没太君）★思えば遠くにきたもんだ。

つまり、そんなことで悩んではダメなのだ。胃潰瘍になっちまうぞ。お役に立てたかな？

（埼玉県　TAKI沢は過去忍者君）

★なんか全然解決になってない気がするぞ。

ダサい死に方ゲーマーの条件とは？

○ダライアスでボスを倒したあと、分岐点の岩に激突したことがある。

○グラディウスでいつのまにかパワーアップボタンを押していて、気がつくと5速になっていたことがある。

○タテスクロールシューティングで、スタートと同時にボンバーを撃ったことがある。

○ボスを倒したぁー！と同時にボスの最後の弾に当たって死んだことがある。

○友人に技を披露し、「ここは安地」と言いながら死んでしまう。

○「今日は調子がいいから、ちょっと冒険して稼いでみよう」として死んでしまう。

○バリアやライフが満タンだと、プレッシャーに負けて壁に当たったり崖下に落ちて死んでしまう。

○普通死ぬであろう鬼のような弾の嵐を、何を勘違いしたものかよけまくってしまい、気が動転してその直後にアッサリ死んでしまう。

○人が横を通り過ぎると、数十秒後に死んでしまう。

（大阪府　月影武士君㊫）

★どっちかというと小市民的死の美学（美しくないって）ではあるが…。あるあるあるあるてーれーれーれー!!

人間やめますか？　それとも…

あなたのはじめまして度チェック!!

①行けもせぬのに試写会希望の葉書を出した
②当選もせぬのに試写会会場へ出かけた
③CD、ビデオは予約とサービス部でバッチリだった
④彼女らのためなら200万円のネックレスも怪獣も怖くない
⑤セタテリアに行ってみたい
⑥高橋と名の付く先生は大嫌いだ
⑦童心にかえって水鉄砲をうちたい
⑧ネコになってショーコに飼われたい
⑨「ビデオ見てない奴にはこのネタはわかるまい」とほくそえんでいる
⑩今、すべてのグッズを手中に収め「我が生涯に一片の悔いなし」などと思っている

さて　○の数が

0個　「いらっしゃいませー、あたし、カスミです」正常ですね。
1～3「そんなにあたしの胸見たいのー？」まだなんとかなるでしょう…。
4～6「今のはサービスよ」うっ…ちょっとやばいんじゃないですか？覚悟をしておきましょう。
7～9「続けてやろうか？」もはや言うことはありません。あとはとことん道を極めて下さい。
10個　2周目突入。異常ですね。

（静岡県　ミッキー・サイモンナ君㊫）

★人間には、越えてはならない一線がある…。

こちらこだわり派



4月号の各メーカーVGMクリエイター座談会、よかったぜ!! 違うメーカー同士で話してるのに、自社のが一番! とか、そういう感じがあまりしないのがよかった。

つまり、他社のだろうが良いものは良いと素直に認めること、ですね!(個人的には、やっぱりハードロック調の曲がいいけど)

(新潟県 極花粉症会新潟支部長 SGG君)



↑(千葉県　三月沢すずめさん)★拙者修行中の身につき、女性は無用でござる。

VGM大座談会を読んでなのだ

☆VGMベストオブザイヤー、発売おめでとうございます。前からこういうCDが欲しかったんですが、まさか本当に出てしまうとは…。今月の座談会も凄いの一言。

各社の顔ぶれを見ていると…あれ?上の3人だけ、なんでイラストなんだ?

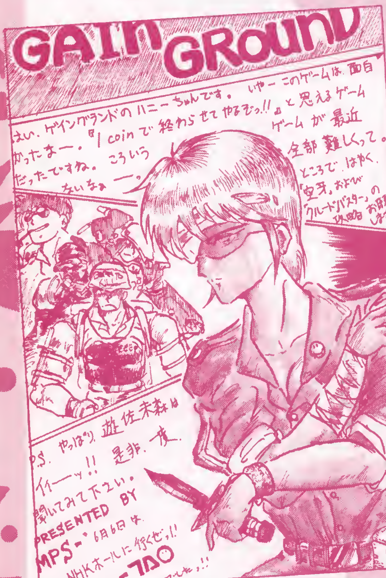
前から不思議に思っていたのだけれど、なぜナムコの人たちは写真を載せないのでしょうか?ゲームをエンターテインメントの1つと考え、様々な分野へ進出している会社が、自分の社員たちの写真を出さない。社長はあんなに顔が出ているのに…。個人的な意見になりますが、自分たちがやっていることに自信がないから顔を出せないのでは。

それから、これはナムコに限らないのですが、ゲームにたずさわる人たちは本名が知られている人が少ないということ。芸名というよりは、本名を知られたくないがために無理矢理作った名前という感じで…。作っている人たちがそんな弱気で、業界の発展なんてあり得るんでしょうか?開発の人たちを人と思っていない(言いすぎ!?)メーカーの今の態度に一石を投じたい。

写真を載せなかったり、本名を出さなかったりすると、その人の存在が非常にあいまいなものになってしまうような気がするんです。

(埼玉県　鈴木哲也君)

★言われてみれば…。メーカーの方、そこらへんどうなのでしょうか。



↑(神奈川県　MPS-TAO君)★あのムズさもそーとーきてたと思うけど…。

攻略をしっかりやってほしいぞ

☆どのゲームとはあえて言わないけれど、攻略が甘すぎる。私自体ゲームがうまいわけではないが、「この面は問題ないでしょう」と書いてありながら私や友人は死ぬ思いでクリアしてるのである(友人は抜けてなかったが)。これでは攻略になっていない。

攻略を、書く側のレベルに合わせないでほしいのです。先のほうで行き詰まって、抜け方を知りたいのに何やら意味不明では参ってしまう。ゲームが出回ってすぐの攻略だから仕方ないと思うのですが、500円を払って買っているのだからしっかり攻略して下さい。

(東京都　小川祐君)

★どこがよかった、悪かったという意見は参考になるので本当にありがたい。言われているうちが華だと思うのだ。

続編ゲームにひとことなのだ

☆どう見てもマニア向けに作ってるようにしか見えない。

最近、グラディウス・R-TYPE・ダライアスという名作の続編がほぼ同時期に発売となった。技術の進歩で、どれもすばらしいゲームに仕上がった。

早速プレイ。お?意外に難しいぞ!?おや?あら?意外なんてもんじゃねー、スッゲー難しいよ〜!!

そう、難しいのだ。そりゃグラII5周とか〝極めた〟人には挑戦意欲かきたてられるかも知れないけど、それは娯楽というより勝負だよ。遊びに来て腹たてて帰るのなんてごめんだよ。大体「知ってなきゃ死ぬ」ってのはおかしいよ。どうも最近のゲームは、自機の装備がノーマル＝最弱に見えるんだよな。ホントはノーマル＝普通なのに…。

皆さん、どう思います?

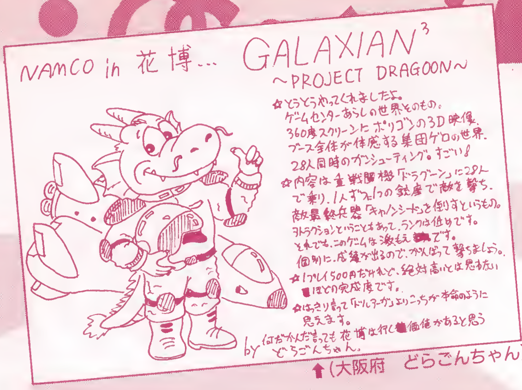
(神奈川県　MAC君)

★はたしてこう思ってるのは彼だけなのか?読者の皆さん、メーカーの皆さん、いかがでしょう。



←(愛媛県　バケモノ師MTB君)★だーりゃっ!!街を騒がす腕っぷしだぜ。

タイトーゲエドール大芸道



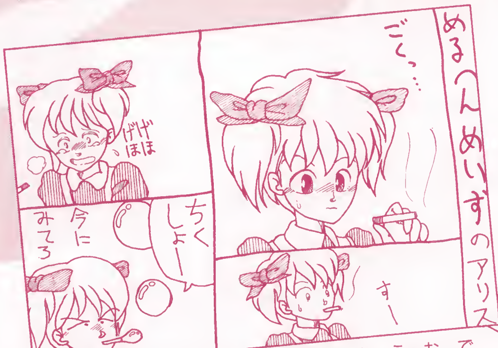
⬆(大阪府　どらごんちゃん)



⬇(山梨県　不良番長K君)★カラオケは楽し。



⬅(たまには住所かいてくれ　ぶるーべりーじゃむ君)★投稿1周年おめでとさん!(マイペースだの!)





⬆(東京都　花・にのみい君)★なんだろーなーうーむ。で、こちら➡は別紙にかかれていたパケットだが、異様に約2名にうけまくっていたので皆さんの目で確かめていただきたい。

⬆(今月の題字・石川県 田楽寺茂助左ェ門君)★毎月の題字を募集中!考えてみればそーと一楽にのれるよな、これは…。せっかくだから元気でヘンなのをたのむぞい。

レゲーの魂

「街頭ゲーム」って何どい?(方言)

✣おかし屋とかおもちゃ屋の店頭で見たことない? 全高1.3mぐらいの小型アップライトの台。昔は「名前忘れたけどハチが主役のシューティング」(タイトーではない)とか、「妖怪転生」とか…「スクランブル」の次にSNKの隠れ名作?「ファンタジー&同パート2」を入れてた店もあったねー。見つけた時は涙もんで、やりまくったった(3千kmがつらかった…)。

俺が中3の頃は「ドラゴンバスター」も街頭ゲームであった。今年になって、チェルを見つけた!しかし!2ボタンのライフフォースには閉口だった。ミサイルがうてないのだ。…とにかく、街頭ゲームも、少ないながらレゲーに会えるチャンスなのだ。プレイ代も20~50円がほとんどだしね。

ところで神奈川の佐々木殿。フロントラインの前になぜ任天堂の「シェリフ」(79?)を出さないの!あれこそピストルスイッチの元祖、今のループレバーの草分け的存在なのに…。そりゃあのころはさー、原色バリバリでドットも粗い時代でしょー。1つのキャラクタに1色しか使ってないでしょー。さらにレバーも最大4方向だしー。

でもまだ覚えてるぞー!突然陣地に入ってきて、点が倍(60pts)になるインディアン。敵数が少なくなるごとに臨場感たっぷり?に変わるBGM(3種)!たしかインベーダーでいうところのトーチカに面数が書いてあったりもしたよな!!

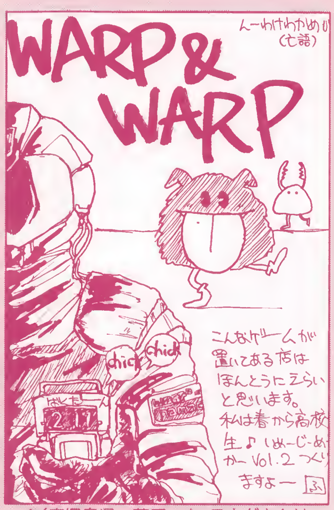
「これからも、レゲーは永久に不滅です!!」 おそ松!(兵庫県 どうせ没だよ勇雀士君)

★街頭ゲームって子供はいいけど我々がやると低いから腰痛くなるんだよねー。日光あたるからホロかぶんなきゃいけなくて暑いし。しかし、よくそんな昔のゲーム覚えてるのー。読者は知らんぞ!!

✣ロボキッドやストライダー飛竜がやりたくて、タウンページを頼りにまだ行ったことのないゲーセンを探してみました。

結果、ロボキッドや飛竜は見つからなかったがすごい店を見つけた。ゲームは全部50円以下!しかもダーウィン4078とか絶滅しかけたゲームもある。なぜこんなゲーセンが札幌市東区北43条1丁目などというへんぴな所(地元の人には失礼だが)に埋もれているんだろうと思った。

あと、別の場所でファンタジーゾーンを見つけた。このゲーム、僕にはとても思い出深いゲームで、数年ぶりにプレイしていて、ホントに懐かしかった。面白かった。やっぱりウインクロンで終わった。OLDゲームは僕らをタ



⬆(鹿児島県　藤原ニキ・ラウダさんは偉いK^2さん)★そりゃ偉いわな…。



⬆(愛知県　元GW-HiL　雷将斗君)★いかがですかいタイトーさん。

ファイナルファイトのすの風景



⬆（静岡県　フェニックス大佐㊂）★爆笑じゃい!! コーディーしっぽはえてるし。







☆この写真は、3月某日知り合いと写したものです。ガイの服は、カラテの道衣のそでを切り落とし、オレンジ色に染めました。道行く人々の目がやけに冷たかったのを覚えてます。本当はスシを買って電車の中でも撮るつもりだったんですが…やめました。

（三重県　青い服のゲームミーハー君㊂協力：赤い服のマニア様　撮影：名なしの高校生）

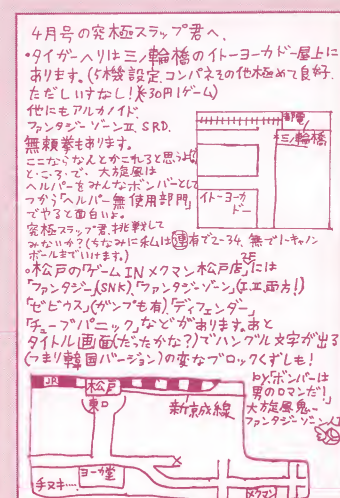
★これは…かなりアホですな…道に置かれたジュースやハンバーガーがいい味出してます。



⬅（兵庫県　原田"50円の視界"将司君）★勝利とは、こんなもんではなかろーか。



⬆（島根県　ゴリゴリモグモグ君）
★やったもん勝ちじゃあ!!



⬆（東京都　ファンタジーゾーン人II君）★ディフェンダーはきちょる！いくしか！

イムスリップさせる力があるようだ。今さらながら、ファンタジーゾーンをクリアしてみたいと思う僕だった。あなたも電話帳で隠れた名ゲーセンを探してみてはいかが？

（北海道　おかげさまで元気にやってます　藤内真さん）

★次号、さらに独自の世界に没入してお送りする予定。乞うご期待！

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
　なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
　掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

売ります

●20インチ筐体を2万円で売ります。それ以上で買って下さった方には、すぐゲームができるよう何か基板をおまけします。詳しくはWハガキで。（〒359 埼玉県所沢市緑町4-33-25 真門紀智）

●各種基板を5千〜?円で。他との交換も可（古いもの、特にセガのもの）。新しいゲーム多数有！詳しくは62円切手を同封して連絡下さい。（〒457 愛知県名古屋市南区呼続元町19-4 小島真志）

●リングの王者2.5万円、◎ニュージーランド○功里金団○ホットロック◎PII+麻雀学園+パネル○K-C-045DXを各2万円、ロードランナーIV+ソンソン、ドッジボール部+アッポーを各1万円で。価格は相談の上。希望者はW葉書にて連絡を！基板はすべてハーネス付。（〒612 京都府京都市伏見区竹田浄菩提院町37プリンスハイツ305田中千恵）

●PCB原始島を1.9万円、Rタイプを1.3万円で。どちらもグラディウス電源付との交換も可です。（〒631 奈良県奈良市西大寺南町3-8-503 麻生友幸）

●パナソニックのMSX2、FS-A1+パロディウス等ロムソフト3本を1.5万円位で。コード等付属品箱説すべてあります。高く買ってくれた人にはおまけ付けます。W〒で。（〒254 神奈川県平塚市平塚2-3-16 尾上茂雄）

●PCエンジン用及びCDロム用、メガドライブ用、PC88FH用ソフトを売ります。リストを送るので切手同封で。（〒491 愛知県一宮市南小渕2491 平野兼二）

●PCエンジン+CDロムを3万円前後で。高額優先。W葉書で連絡下さい。（〒190-11 東京都西多摩郡羽村町緑ヶ丘2-9-27 合葉司）

●ファンタシースター+攻略本を2〜3千円で。ワルキューレのポスターをつけて下さる方には千円以下で売ります。（〒158 東京都世田谷区用賀4-26-9 鈴木正樹）

●ゲーメスト29〜43号セットを4千円で！送料こちらもち。イラスト書いてくれた方優先にSRPIIIIIグッズつけます。まずは、W葉書で。（〒270-11 千葉県我孫子市中峠1649-13 益田智行）

買います

●タイトーの基板何でも買います。ゲーム名と希望価格を書いて葉書でお願いします。（〒981-02 宮城県宮城郡松島町手樽字銭神14-1 早坂順一）

●ホットロッド他システム24のロムキット、システムM72トンマ以降のロムキットを買います。価格を書いてW〒で。（〒164 東京都中野区中央4-32-10 河成哲）

●キョーワコントロールBOX©を安く、また源平の基板できればハーネス付を1.5万円で。あとバーニングフォースのポスター高く買います。希望価格を書いてW〒で。（〒437 静岡県袋井市田町1丁目1-13 大谷洋右）

●キョーワのⒶ©かⒶタイプを安く売って下さい。できればダークミストもつけてほしいです。まず、W葉書で。（〒230 神奈川県横浜市鶴見区上末吉2-17-3 川口聡）

●MD+ヴァーミリオンまたはソーサリアンを1.3万円で譲って下さい。他にマスターシステム用イース、孔雀王、剣聖伝を各2〜3千円で買います。まずはW葉書で。（〒866 熊本県八代市西宮町1339-2 神宮司博文）

●PCエンジン版麻雀学園のケース・ビデオ等付きの美品を4千円で買います。また、マークIII版Rタイプ、ガルケーブ・ピットフォールを箱説付きで各4千円前後で買います。送料こちら持ち。W〒で。（〒879-15 大分県速見郡日出町大神8609-2 宮本貴彦）

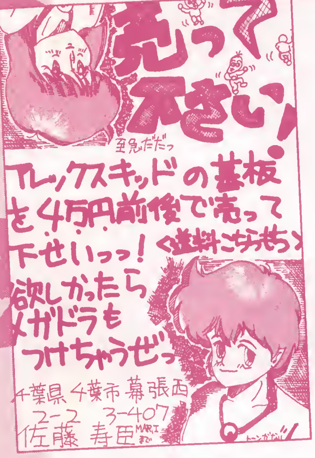
●ナムコ関係のモノ高く買わせて下さい。鉛筆からポスター、カレンダー、バッジやあなたの同人誌など何でも結構です。W葉書で連絡下さい。（〒504 岐阜県各務原市尾崎南5-7 谷許寛明）

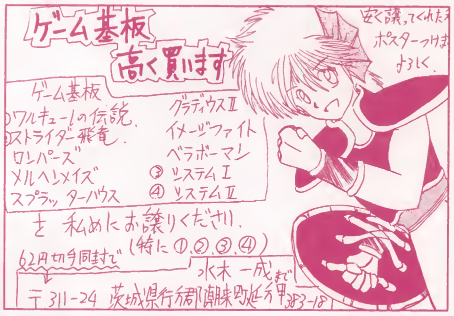
交換・その他

●どなたか私のグラIIのCD（楽譜なし）とあなたのダライアスのCDを交換してくれませんか。希望とあればグラIのテープつけます。送料そちら持ち。Wハガキで連絡を。（〒173 東京都板橋区加賀1-8-1 小山智一）

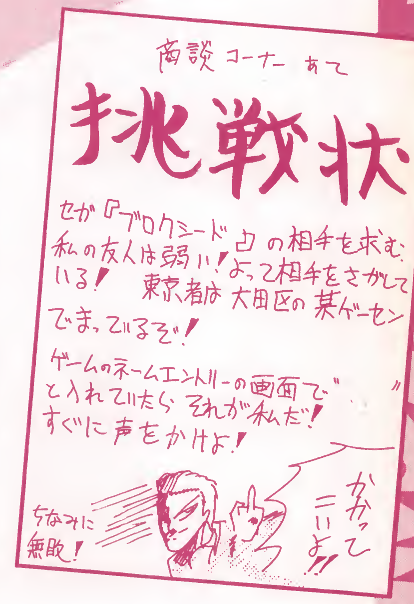
●見飽きてしまったマージャンギャルズ1をただであげます。なんと送料こちら持ち。締め切りはこの号発売から10日の消印！イラスト書いてくれた人優先です！一緒にゲーセンに行ってくれる人、サークルも募集中です。高2です。（〒270-16 千葉県印旛郡印旛村師戸756-3 武藤伸明）

●高校の帰りにゲーセンに寄ってた、今年は晴れて予備校の帰りにゲーセンに寄ってしまうような私、励まし合って栄冠を勝ちとろう！（〒116 東京都荒川区南千住6-44-8-509 石井克雄）











↑（愛知県　石川ゆうき君）

求む投稿者

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

GAMEST 5周年突入記念

君は見たことがあるか!?

感謝!感謝!の名場面・珍場面特集!!

ゲーメスト創刊5周年突入記念企画で、ゲームの名場面・珍場面特集を行いたいと思います。もうゲームセンターでは見られなくなったゲームも含めた名作と呼ばれるゲームを中心にまとめてみました。これからの5ページの名場面、存分にお楽しみください。

まず初めは、シューティングゲームの名場面集です。心に残る感動のエンディング、大ボスを中心に、縦スクロールシューティングのお助けボンバー等、色々なシーンを取り揃えてみました。

シューティングファンの皆さん、思い起こして感動を今ここに甦らせましょう。

シューティングゲーム

敵弾の間隙を風のように通り抜ける…それが快感だ!



■ファンタジーゾーン　(セガ)　'86年
●なんと最後のボスは、オパオパのおとーさんの体内に侵入した虫だった！虫さんを早く倒さないとこんなになってしまう。先の面に行くと弾の色が変わり、難易度が発狂していく。



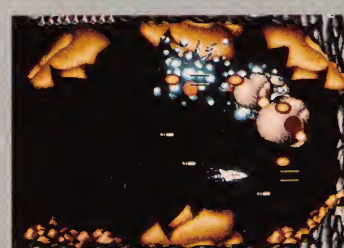
■ドラゴンスピリット　(ナムコ)　'87年
●アリーシャ姫をさらっていったザウエルと戦う最後のシーンだ。旧バージョンだとドラゴンが遅くてブーメランカッターがよけづらいんだよな、これが。スモールを取って小さくなってるのでザウエルがよけいに強そうに見える。負けるなアムル!!



■グラディウス　(コナミ)　'85年
●コナミのグラディウスシリーズの始まりは、このゲームからだった、オプションとパワーUPの発想もすばらしかったが、理屈抜きに燃えるゲームだった。逆さ火山の復活なんて、特に燃えるぜ〜〜（実はやられまくって自機が燃えているだけだったりする）。



■グラディウスII　(コナミ)　'88年
●グラディウス神話が、3年の時を経て再び甦った。これは最終面中ボスの安全地帯。ゲーム史上、最も危険な安全地帯だ。冒険意欲を満たすために、ここまでやる。それが真のマニアの姿なのかもしれない。



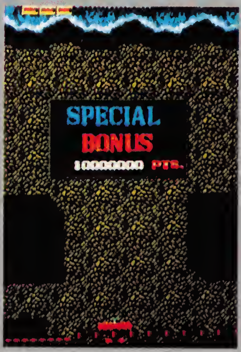
■グラディウスIII　(コナミ)　'89年
●シリーズが続くにつれて、1周するための時間がものすごく長くなっていった。モアイは今後、どのように進化していくのだろう。ふくれるモアイはすごかった。

感謝、感謝の名珍場面集



■R－TYPE　（アイレム）　'87年
●最後のボスと戦っているR-9。R-TYPEといえばフォース。最後のボスは、このフォースを撃ちこまないと倒せないのだ。フォースを撃ちこみ、ボスの精力をすべて吸い取るのだ！

■鮫！鮫！鮫！　（東亜プラン）　'89年
●タイガーシリーズの最新作。ここでは、ゲーセンではまずお目にかかれない10周クリア時の画面を紹介します。さすがは東亜プラン、太っ腹。1000万点もボーナスをくれるとはすごい!?



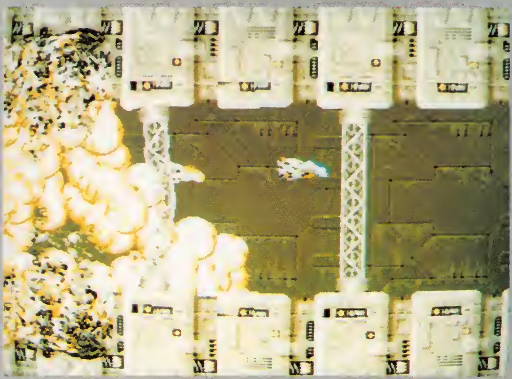
■バトランティス　（コナミ）　'87年
●この場面、何人の人が見ただろうか。バトランティスのラストボスの写真なのだ。超ムズのゲームだったが、1ミスで2周クリアした人もいるそうだ（世の中は広い！）。このボスは、後にスーパーコントラのボスとして再登場してくるのである。



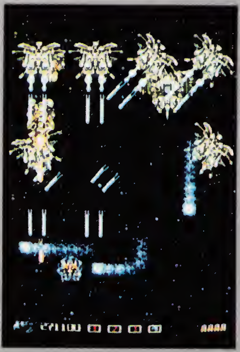


●基地脱出直後のシーン。味方が力を合わせて波動砲を撃ち、基地の壁を打ち破る。しかしその直後、爆風が迫って来る。我が同志が死んで行く！前作、R－TYPEと違い、悲劇の結末を迎える…。

■R-TYPEⅡ　（アイレム）　'89年
●最終面クリアの後の脱出シーンだ。爆発が迫ってくる。急げR－9－　新生バイド帝国の基地が崩壊していくシーンはち密な描写で、まるで粉が水に溶けていくようだ。すごい。



■イメージファイト　（アイレム）　'88年
●スピードを自由に変換できる等、多くのアイデアを盛りこんだアイレムの傑作だ。画面内に出て来る敵を80％以上倒さないと、ペナルティエリアに連れて行かれ、ボコボコにされてしまう。この攻撃、どう見ても集団リンチにしか見えない。



●イメージファイト2周目のエンディングだ！急げ、急ぐんだ－時間がないぞ。この後、Of－1は大破してしまう。パイロットたちには勲章が与えられただろうが、それが一体何になるのか。失われた命は帰ってこない。そんなインパクトを私たちに与える衝撃のエンディングである。



■究極タイガー　（タイトー）　'88年
●敵のランクが半永久的に上がり続けたまさに〝究極〟のシューティング。このゲームのヒットで、タイガーシリーズはメジャーになった。写真は5面の後半、復活が難しい場所だ。





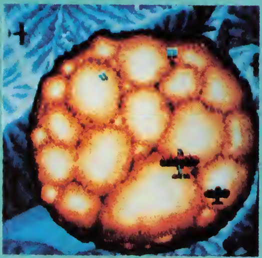
飛翔鮫のボム。クルクル回る。ボンバーはステージクリアごとにボーナス点になった。



究極タイガーのボムは強力だ。どんどん貯められて、7個まで持てる。



達人ボム。落下していかず、撃ったらすぐ爆発するので超強い。よく見るとドクロの顔。



鮫！鮫！鮫！のボム。ボムの威力はシリーズ共通だ。



A－JAXのスーパーシェル。発数が少なくて、これという時しか使えない。



プラスアルファのボム。パワーUPの種類によって違う。

GAMEST5周年に大突入

感謝、感謝の名珍場面集

大型体感ゲーム

筐体とともに熱くなれ！　あの興奮は忘れない。

今度は大型体感ゲームです。セガがハングオンを発売してからはや5年、体感ゲームも通信システム等がついて、より一層パワーUPしてきました。

そこで、ここではクラッシュシーンを含めたクライマックスシーンを集めてみました。



■ギャラクシーフォースII　（セガ）　'88年

●砂の惑星、火の惑星、緑の惑星とさまざまな惑星を渡り歩いて行く。そして最後に敵の本拠地に侵入だ。最終面は神秘的なコンピュータグラフィックの映像。これはラストボス。ミサイル1発で死んでしまう。



■ダライアス　（タイトー）　'87年

●タイトーの大型といえば、何といっても3画面筐体のダライアス。これは一番知られていない、Vコースの2人プレイの時のエンディング。プロコとティアットは、最後の力をふり絞り、果敢にも火の鳥となり体当たりをするのだ…。より多くの同胞を救うために。



■アフターバーナーII　（セガ）　'89年

●とにかく高スピードで、画面がグルグル回るセガの自信作。自機の後から、しつようなまでに戦闘機が追いつめてくる。回れ、回りまくってすべての敵をなぎ払え！殺るも、殺られるも過激だ。



■ウイニングラン　（ナムコ）　'89年

●ポリゴンを使ってとてもリアルに実車感覚を出している。セガのシリーズよりこのゲームが好きな人も多いはず。これはウイニングラン名物、逆走だ。実車感覚だといってもぶつかっても壊れない。装甲は戦車並である。



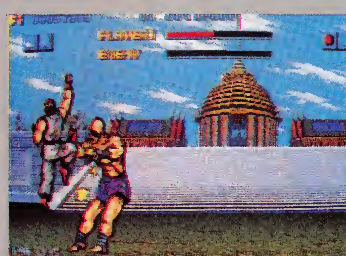
■ターボアウトラン　（セガ）　'89年

●ターボアウトランの事故多発地帯、魔のステージ14の雪道での壮絶なクラッシュシーン。ゲーメストのカメラマンが、事故の決定的瞬間をキャッチアップ！翌日の3面をトップで飾ったのはいうまでもありません。



■ダライアスII　（タイトー）　'89年

●前作の神秘的な感覚は薄れ、陽気なノリになったダラII。ノーマルではあり得ない。最強装備でじっくりタコをゆでているのだ。赤くなってきて、あ〜うまそう。



■ストリートファイター　（カプコン）'87年

●本格的格闘技マンガが遂にゲームに。夢枕獏もびっくりだ。主人公は拳。気合をためて波動拳という必殺技を使う。決して雑君のマンガを思い出してはいけない。笑ってしまうぞ。写真は一撃必殺の昇竜拳だ。1発でサガットをKO！



■オペレーションウルフ　（タイトー）'87年

●オペレーションウルフに最高の珍場面はこれだ！人質全員死亡、もう君には頼まん!!なんだとお?ダダダダダ！血の気が多過ぎる人には向かないゲームだったかもしれない……。



■ニンジャウォーリアーズ　（タイトー）'88年

●爆弾を体内にかかえて突き進むロボット忍者。それがニンジャウォーリアーズの主人公だ。遂にバングラーを追いつめた。バングラーを倒すと、役目は終わり、体内の爆弾を作動させられてしまう。そして革命が始まった……。

アクション・キャラクターゲーム

地に横たわるボスを見たとき、胸に込み上げる何かを感じた…。

今度は、アクション・キャラクターゲームの名・珍場面です。やはり、一番心に残るのは人間に近いヤツが動き回るゲームかもしれません。
まずは、ワルキューレの伝説の名場面からスタートです。私のまわりでは、ワルキューレよりサンドラが好きな人が多いですが、あなたはどちらが好きですか。



■獣王記　（セガ）　'88年
●１面のボスが、自分の首をちぎって投げてくるという強烈なゲームだった。自分の方はステージごとに人間からいろいろな動物に変わる。こいつは一番弱そうに見えるクマさん。くまさん、のけぞる。アリさんのチックンは痛いぞ〜。



●写真で見せることができないが、曲が見事にマッチしていたのも迫力を生んでいた。絵の方は回転拡大をガンガンに使ってとってもインパクトが強かった。いろんな面で完成度が高かった。



●オウ!! ２人いっしょに痛そ〜。キャラクターの動きがとってもリアルにできている。この豊かなキャラクターの動きが人気の一因だったのではないだろうか。サンドラは涙ちょちょ切れもの。



■ワルキューレの伝説　（ナムコ）　'89年
●ワルキューレの伝説はもう皆さんおなじみ。女性キャラNo.１ゲームだ。ワルキューレ、サンドラ、２人の使命は神々を助け、真の平和を取り戻すこと。編集部ではワルキューレよりサンドラの方が人気があったのだ。



■ゲイングランド　（セガ）　'89年
●人間の闘争本能を充足させるために作られたゲイングランドシステム。それがある日、突然暴走した。暴走したコンピュータに立ち向かう24人の勇者たち。写真の彼もその中の１人である。彼の名はサイバー。悲しい宿命、そして重い大砲も背負った男。彼は最終面まで生き残れるか?このアップはエンディングの中の１シーンである。



■妖怪道中記　（ナムコ）'87年
●気合をためる元祖、たろすけが大活躍。もっともがんばりすぎると疲れてフーフーしてしまう。オプションのイヌ、ネコがいい味を出していた。でもイヌが泳げないのは謎だ。たろすけは殺生をしないと、天上界にいける。しかし、そこへの道のりはとても厳しい。



■バブルボブル　（タイトー）　'86年
●タイトーの名作、泡を吹く怪獣ゲーム、バブルボブル。全100面だが、１人用では真のエンディングが見られない。表面をクリアした時に初めてわかるパスワードを使い、２人用で裏面をクリアするとこのような真のエンディングが見られる。



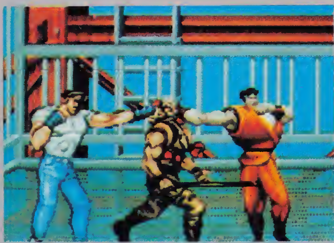
■熱血高校ドッジボール部　（テクノスジャパン）'86年
●史上初のドッジボールのビデオゲームで、くにおくんが主人公。アメリカを倒すと、みごとにドッジボール大会に優勝し、スー○ーマンが祝福してくれる。このゲームだけを見ると、アメリカには筋肉モリモリのゴリラみたいな男しかいないように見える。ユーモアあふれるゲームだ。



■ロストワールド　（カプコン）　'88年
●記念すべきカプコンCPシステムの第１作。本当はシューティングかもしれないけど、２人の名なしの戦士のキャラがとってもよかったのでキャラクターに入れてしまった。
天帝はとっても強い。ノーダメージで倒せる人はエライ。



■源平討魔伝　（ナムコ）　'86年
●ナムコのゲームの中で、ひときわ異彩を放つすごいグラフィックの源平討魔伝。本当は義経はとてもハンサムだったはずなのに、ここではどう見てもアブナイ人。頼朝は怪物になっちゃうし、もはやこの世のものではなくなってしまっている。



●2人でロレントをはさみ撃ちだ。あっち向いてボコ、こっち向いてボコ。2人ではさめば、元レッドベレーも楽勝だぜ。



■ファイナルファイト　(カプコン)　'90年
●ヘイ、甘いぜコーディー、本物のパイルドライバーはこうやるんだぜ！敵もいないのに、やり方を教えてくれるハガー。あるやり方で、からぶりパイルドライバーができる。超まぬけ。



●強いぞアビゲール！元気な力持ち。うかつに近づくと、ほ〜ら高い高いと投げられてしまうのだ。ザコは、コーディーがどこに行ったのかわかってない。ここで終わる人が多いだろうな〜。



■ストライダー飛竜　(カプコン)　'89年
●飛竜はモスクワからシベリア、さらに空中戦艦にまで行って、ここアマゾンまではるばるやってきた。アマゾンの奥深く、人知れずアマゾネスが生活していたのだ。
実はこの写真、開発バージョンの基板から撮影した貴重な写真だ。グラフィックがちょっと違うのだが、私の口からは説明しにくいので自分で発見するように…。

パズルゲーム

頭フル回転!

名場面集のトリを飾るのはパズルゲームです。最近はテトリスがブームですが、昔にはいろいろなパズルゲームがありました。
ロードランナーからブロックシードまでさまざまなパズルゲームの写真をのせてみました。パズルゲームはやっぱりゲームの原点ですね。



■テトリス　(セガ)　'88年
●もはや伝説的パズルゲーム。ブロックを積んでは崩していくゲームだが、写真では積んでいるというより詰んでいるといった方が正しい。当初はブロックの組み方さえよく分からず、イグアナがライバル(後の絵)だった。



■上海　(サン電子)　'88年
●サン電子のパズルゲーム。ルールがとってもやさしく、これならサラリーマンの君でも全くカンタンだ。しかもなんと、面クリアすると2匹の竜が"天晴"とほめてくれるのだ。しかしクリアでにかいときはとってもサギな、シビアなゲーム。



■ロードランナーⅣ　(アイレム)　'86年
●アイレムのロードランナーは、パズルゲームの大御所だ。Ⅳともなるととっても難しくなる。今までになかった動かせるブロックも出てきてもうパニック。写真を見て掘り方を研究してみよう。



■ブロクシード　(セガ)　'90年
●柳の下の3匹目のブロックゲーム。このゲームは2人用が楽しかった。4列まとめてドンと相手側に送ってあげれば友情も深まること間違いなし。テトリスのイグアナに続き、今度はコアラが出演。でもあまり気がついてもらえない。



■迷宮島　(アイレム)　'88年
●ロードランナーに続くアイレムのパズルゲーム。ハンマーの使い方が面白かった。この面はとてもうまくハンマーが組み合わさっている。主人公のキックルは女性ファンも多かったようだ。


6月中旬
PLAY可能
お近くのアミューズメントセンターへ
ちょっと世間をお騒がせ、コミカルギャングの登場だ!
SEGA
ノッポだ!デブだ!
オレたち泥棒
ブラザーズ!!
CG調のゲーム画面が新鮮だ!
銀行、豪邸、美術館、どんなにガードがかたくても、
狙った財宝ぜ〜んぶいただき。
オレたち世間を騒がせる
ノッポとデブの兄弟ギャングさ。
▲ものかげに潜んで、ガードマンのスキをつけ!
ボナンザ ブラザーズ
BONANZA BROS.
お宝ぜんぶ頂戴したら、出口めざしてそれ急げ!

只今、売り出し中の泥棒コンビ!!

BONANZA BROTHERS

シンプルなキャラクターが売りの
デコボココンビの痛快アクション

世界一の大泥棒なのだ

俺たちゃ売り出し中の大泥棒ボナンザブラザーズ。ノッポとデブのデコボココンビさ。

俺たち2人そろったら、どんなやつにも負けねーぜ。

1Pはノッポをプレイ、2Pはデブをプレイ。

画面は2分割されている。下の画面は1P、上の画面は2P、真ん中は自分の位置と盗む物が写るレーダーになっている。レーダーをよく見て、目標物に近づき、そして盗んで脱出するのだ。



デブが捕まったぞ。大男は強い。

盗みは美学！

泥棒をするのだから、建物に忍び込まねばならない。あらゆる建物に忍び込み、お金や宝石を盗むのだ。しかし、そう簡単にお金や宝石を盗ませてはくれない。

お金や宝石は、ガードマンなどが守っている。だが、ガードマンはあまり頭がよくない。ガード中に寝てしまったり、外を眺めていたりする。そのすきを見すかして物を盗む。しかし、ガードマンたちのすきをぬって盗むのにも限度がある。攻撃するのだ。

攻撃方法は、2種類ある。まずは銃。銃は常に持っている。使いたいときに使えるのだ。ガードマンたちを撃つと、一定時間気絶させることができる。敵の中には、何発も撃たないと気絶しないのもいるぞ。

もう1つの攻撃方法はドアだ。ドアの向こうにガードマンがいればドアを開けろ。ガードマンは、ドアにつぶされて、これもまた一定時間気絶させることができる。



トロッコに乗って、地下へ潜入。



今度盗みに入る所は…。



2階から落ちてしまった。イタイ!!

ステージ構成

盗みに入る建物は12ある。銀行、大富豪邸宅、地下の金塊貯蔵庫、宝石店、デパート、豪華客船、骨董屋、カジノ、研究所、美術館、造幣所、ピラミッド。それぞれの建物の中で、お金、宝石を盗むが、中にはテレビや洋服なんかも盗んだりする。ステージは、前記の順にはならないが、ボーナスステージが加わるのだ。



豪華客船に盗みに入るぞ。

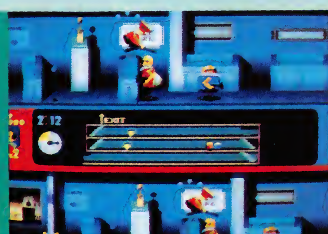
建物の中で一番おもしろいのはデパートだ。テレビや洋服を盗むのだが、壁のすき間に隠れるとき、そばにある果物や帽子で頭を隠す。一目でわかりそうなのに、ガードマンたちは気がつかないのだ。

6月上旬には発売される予定なので、ぜひプレイしてください。CGがキレイだー！

（はんたあ）



メロンを持って隠れるのだ。



警棒攻撃だ。バシッ！



バナナの皮を踏んで、スッテンー！

KONAMI

グラディウス・サウンドの集大成――堂々完成!

交響詩
GRADIUS III

全国のゲーマーを魅了し続けるグラディウス・サウンドが、
フル・オーケストラ・アレンジで、さらに大きく拡がった。
グラディウス・ワールドは、ついに映画を超えた!
(グラディウス、グラディウスII、グラディウスIII、沙羅曼蛇から代表曲をアレンジ)

6月5日発売

編曲・指揮:長谷川智樹
演奏:コナミ・フィルハーモニック・オーケストラ

CD:KICA-1010 税込¥3,000
CT:KITA-1010 税込¥2,800
〈初回特典〉特製化粧箱(CDのみ)

レーベル誕生1周年記念"コナミ・フェア"開催 [フェア期間:6.5㊋より]

CGMショップ

〈北海道地区〉
(札幌) 玉光堂ポールタウン店
(札幌) 玉光堂地下街店
(札幌) 玉光堂四丁目店
(札幌) 山野楽器そごう店
(札幌) キクヤ
(函館) 国原長崎屋店
(北見) 天晶堂北見店
〈東北地区〉
(仙台) 新星堂ダイエー店
(仙台) ヤンレイ
(仙台) サイトー楽器
(仙台) フジ楽器
(福島) オリエンタルレコード
(郡山) 三野屋
(平) 天地堂
(福島) ざ・らんど
(弘前) 日弘楽器
(青森) 成田本店
(秋田) 全音秋田営業所
〈関東地区〉
(新潟) 石丸電気新潟店
(高崎) 新星堂高崎店
(宇都宮) 新星堂カルチェ5宇都宮店
(小山) ヤンレイ
(水戸) ヤマギワ
(大宮) ヤンレイ
(大宮) ヤマギワ日勝堂
(川越) 山野楽器丸広店
(志木) 新星堂
(成田) 中村屋販売
(千葉) ラオックス
(千葉) すみや
(柏) 中村屋販売スカイプラザ
(柏) 新星堂カルチェ5
(津田沼) 山野楽器津田沼パルコ店
(横浜) ヤマギワ
(横浜) エイ・ブイ・エス音楽館地下街店
(横浜) エイ・ブイ・エス音楽館シャル店
(横浜) ハマヤ電気
(平塚) 帝都無線
(厚木) すみや厚木店
(厚木) タハラ
(厚木) ラオックス厚木店
(静岡) すみや本店
〈東京地区〉
(秋葉原) 石丸電気本店
(秋葉原) 石丸電気2号店
(秋葉原) 石丸電気3号店5F
(秋葉原) 石丸電気6号店
(秋葉原) ヤマギワソフトショップB館
(池袋) WAVE池袋店
(池袋) 五番街
(亀戸) 新星堂駅ビル店
(新宿) 帝都無線紀伊国屋店
(新宿) ヨドバシカメラ3号店
(高田馬場) ムトウ楽器店
(渋谷) 山野楽器東急東横店
(渋谷) すみや玉川高島屋店
(吉祥寺) 山野楽器吉祥寺サンロード店
(吉祥寺) 新星堂吉祥寺SC店





かつてない
ゲームドラマが、始まる。

グラフィック、スピード、そしてサウンド。そのすべてが超ド級の迫力。最大330メガもの大容量データメモリーを始め、最新の技術と表現力を凝縮。かつてない劇的ゲームワールドを表現する新時代のエンターテインメント・ギア、それが「ネオ・ジオ」。レンタルで、ゲームセンターで、凄い興奮と臨場感。プレイヤーを刺激する劇的体験が、始まる。

超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」™

SNK

凄いゲームをみんなで作ろう。

未経験者も可。
正社員募集

■バックアップします、あなたのやる気。

今、TVCMで放映中のNEO・GEO。ゲームセンターと家庭用モニターを、一枚のメモリーカードで結んだ夢のゲームマシンです。今回、SNKでは、NEO・GEOワールドの新たなにない手を募集します。シューティング、アクション、スポーツ、ロールプレイング。美しい画面で、迫力せまるゲームを作り上げたいあなた。誰も見たことのないプログラムを、組みたいあなた。実力があれば、性別年齢関係ありません。NEO・GEOは、あなたの独創性あふれる才能を待っています。あなた自身の実力で、"新たな大地(NEO・GEO)"を開拓してみませんか?。

【職種】
①ゲームプランナー
②ゲームデザイナー
③プログラマー
④ハード設計
⑤ゲームアシスタント(バグチェック等)

【資格】
高卒以上30歳位までの方

【給与】
前職の給与、年齢・経験等考慮の上当社規定により優遇します。
①〜④まで30万円以上
(残業手当含む)

【待遇】
昇給/年1回、賞与/年2回
手当/家族、残業あり

【勤務時間】
9:00〜17:30

【休日休暇】
日曜、祝日、第1第3土曜日、特別休暇、年次有給休暇、夏期・年末年始休暇

【福利厚生】
各種社会保険完備、退職金制度あり

【応募】
履歴書(写真貼付)を郵送下さい。
追ってこちらから面接日をご連絡いたします。
※入社日、各条件は相談に応じます。
※会社の設立を希望される方も、SNKは相談に応じます。
〒564 大阪府吹田市豊津町18-8
㈱エス・エヌ・ケイ 人事担当 前田 迄

【勤務地】
大阪本社または東京支社

■会社概要

【設立】
昭和53年7月

【資本金】
8800万円

【売上高】
80億円(89年、9月期実積)

【代表者】
川崎英吉

【事業所】
本社/大阪府吹田市、支店/東京都千代田区、SNK-CORPORA-TION OF AMERICA/カリフォルニア州、工場/大阪府吹田市



「ネオ・ジオ」好評レンタル中。
全国有名デパート、玩具店で販売中

「NEO・GEO」なんでも相談室、開設中。

「ネオ・ジオ」ユーザーのための、なんでも相談室。「ネオ・ジオ」に関する事ならシステムの質問からゲーム攻略法まで、さまざまなお問い合わせに専任のオペレーターが、直接電話でお答えしています。

☎06-338-8188

株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18−8号 ●東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1−3−4 青木ビル2F

ダイナックス大特集

麻雀担当のスタッフが、増刊号の麻雀特集での仕事で麻雀をやりすぎ、運を使いきってしまった。そのため、高速道路で金を落としたり、バイクで転んだり、スピード違反でキップを切られたりと不運が続いたため、「もう、麻雀なんか嫌いだー」ということで、私が今回担当することになったわけなのだ。
なお、記事作成には、ダイナックスの資料を使わせていただきました。

はんたあ

麻雀イフ（平成2年3月）

「もしもあなたが○○になれたら」と称したタイトル通り、男性の欲望をコミカルタッチで描いた麻雀ゲームだ。ルーレットによってボーナスとストーリーが選ばれる。もしも体温計になったらとか、石けんになったらとかで欲望を満たすのだ。



先生になった私は、権力を使って……。



石けんになった私は、身をけずって欲望を満たした。



体温計になった私は……悲しい。

麻雀キャンパスハンティング

各大学のキャンパスを舞台に、麻雀ゲームを使ってアイドル風ギャルをハントする。

ゲームは、一定の時刻になると、1プレイ無料サービスとか5分間だけめちゃくちゃいい配牌になるとかいうサービスがあるのだ。



おっとどこかで見たよーなギャル。



麻雀でナンパに成功するなんて、本当に才能あるよ。



ナンパをするために大学へレッツ・ゴー。

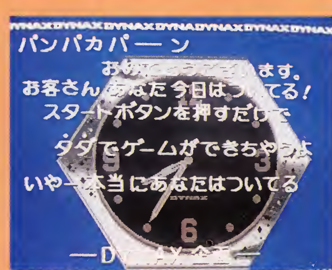
雀闘記

モニターを縦に2台つなげた麻雀の第2弾。麻雀キャンパスハンティングの2画面バージョンで内容は同じ。

全6ステージクリアするとパスワードが現れ、そのパスワードを「ダイナックス株式会社」へ葉書に書いて送ると、ナウなゲームフリーク必須アイテム「コインジャーナル」がプレゼントされたのだ。



2画面だから迫力あるぞー。ホクロがでかい。



ただでゲームができるとは、サービス満点。

華折鶴

「花合わせこいこい」ゲームで初めて、アイドル風ギャルを登場させた花札ゲーム。

めくり札から時々キラリと輝く華宝石を集めるとボーナスパワー（秘技）となる。アイドル風ギャルを「花合わせこいこい」に登場させるとは、恐るべしダイナックス。



最近は、アイドル風ギャルがはやってるのかな。



これがタイトル画面。う～んシンプル。

世界で一番何をしでかすかわからない会社

麻雀フライデー

メインボードを追求した麻雀ゲーム。画面を描く画素が他社の麻雀ゲーム機より4倍もあらいのに本写真の如くの画像を実現しているのが、描いてある画像が画像なだけに、簡単にうなずけないものがある。
本麻雀ゲームは激写マニュアルと称してパワーを集めると特殊ワザを使える。



うしろの人は、いったい何者。謎だ！



うしろの男は、いったい何者。変人か！

華弥生

今まで花札ゲームというと何かと暗いトバク的なイメージのゲームであったが、思いきり美しく、明るく、ゲーム性を高く、力を入れて開発した華シリーズの第1弾。
ゲームに勝つと障子の向こう側にいる弥生嬢のSEXYポーズを、障子を破っていけば見ることができる。男心をそそると言うやつです。



これが弥生さん。色っぽーい。

ドラゴンパンチ

ドラゴンパンチは並べられた麻雀牌の同じ絵柄同士を、モグラのモグちゃんがハンマーを持って消して行けばいいのだ。
このゲームは、127パターンのレイアウトがあり、米国にも「スポーツマッチ」という題名で、牌を「ドミノ」に変えて出荷してるのだ。



タイトル画面。この画面からゲームを想像できる?



ゲームは、融通のきかない四川省のようなの。

麻雀デリンジャー

麻雀ゲームのタイトル通り、少し危険な香りがする「由伊ちゃんとヨシオ君が作る小さな恋の物語」である。
このゲームは限りなく上がり続けるか、コンティニューし続けると由伊ちゃんのアブナいポーズが見られる。
本ゲームの画像はダイナックスの脱ぎ麻雀の中で一番過激だそうです。



2人でジョギングとは、仲のいいこと。



おおっと、これは心霊写真か？

華仁義



花合わせこいこいゲーム。

雀　神



ダイナックス初期の脱ぎ麻雀。

ジャンII



ダイナックス初の脱ぎ麻雀。

アンタッチャブル



評判の高かった脱ぎポーカー。

雀遊記

ゲーム界初の2画面を使った麻雀ゲーム。ストーリー全体が、西遊記をモジッているためギャルの助っ人として、ブタ、サル、カッパが登場し、ほかにサンマやタモリ（意味不明）も応援に出て来る。
ギャルがとってもリアルであった。



う～ん美しい。青色の髪って好き。（栗原談）。



個人的には、アイドル風よりこっちが好き。



2画面だと、本当に追力あるんだよ。

G.S.M. 1500 INFORMATION

6.21発売ラインナップ

CDのみ発売　各1,500(税込)
特典:CDケースサイズ・カラーステッカー

あの体感ゲームの名曲「アフターバーナー」が再び!新アレンジ「マキシマムパワー～レッドアウト」とリテイク&リミックスで甦った「アフターバーナー」の2曲を収録。オリジナルは、待望のゲームセンターバージョンを完全収録。



AFTER BURNER/ SEGA S.S.T. BAND

(収録曲)
<ARRANGE VERSION>
MAXIMUM POWER～RED OUT/
AFTER BURNER (VERSION II)
<ORIGINAL VERSION>
MAXIMUM POWER/FINAL TAKE OFF/
AFTER BURNER/RED OUT/
SUPER STRIPE/CITY 202/
SE COLLECTION

PCCB-00032



セガの人気2ゲームのオリジナルバージョン完全網羅、カップリング盤で登場!

FLASH POINT・BLOXEED/ SEGA

PCCB-00033



カプコンの「レッドアリーマー」フルアレンジ・サウンドトラック全8曲を網羅!(アレンジャー:高西　圭)

レッドアリーマー 魔界村外伝/ CAPCOM

アルフ ライラ ワ ライラ
ألف ليلة وليلة

PCCB-00034

G.S.M. 1500シリーズ・プレゼントキャンペーン 第2弾開始!



すべての1500シリーズについている応募券を5枚集めて送ると、先着3,000名様にサイトロン特製CDインテリアスタンドをプレゼント(詳しくは商品をご覧下さい)。

サイトロンテレホンインフォメーション

毎月サイトロンの情報をお届けしています。

東京03-236-4000

(毎月20日頃内容が変わります。電話番号は間違えのないように!)

●サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
サイトロン・アンド・アート㈱03-498-7273
㈱ポニーキャニオン映像制作本部03-221-3151

原盤制作:サイトロン・アンド・アート㈱
販売元:㈱ポニーキャニオン販売
発売元:PONY CANYON INC.　サイトロンレーベル
〒102東京都千代田区九段北4-3-31
TEL. 03-221-3151

SCITRON

PONY CANYON

ゲーメスト読者サービス部

日ざしが強くなるにつれ、身の心の内側から何かがワクワクむらむらとわきあがってくる。鯉の季節。屋根のいらかの向こうに、しまい忘れた鯉のぼりがひらひらと……ちがうって。もう、夏は近いぜ。後の後悔を先に立たせぬためにも、基本はクリアしておこう!!

ザ・原点バザール

丹下段平もいっている。「基本は大切だ」と。千里の道も一歩から。すべての道はローマに通ず。郷に入りては郷に従え。

読者サービス部開設当時よりメンメンと愛され続けてきたこの2点。いわば通販のサントリーオールドな彼らを、今、見直してみないか。それが、サービス部からの提案。

（次号はコロコロコミック風にしようかな？）



服は男を決めない 男が服を決める

（女の子も可）

好評のゲーメストTシャツが、カラーリングも新たに帰ってきた。なぜか女のコに受けがいいんだよね。時と場所を選ばないフレックスなフォルムと洗濯負けしないタフさが魅力だ。これでおなかを出して寝てても大丈夫。たとえその写真が全国誌に載っても。

■ゲーメストオリジナルTシャツ
ホワイト（W−3）、ブラック（W−4）
●各2000円（税込み、送料サービス）



オーソドックスじゃない、スタンダード

過去を整理できない奴に未来がやってくるか？答えはNOだ。ヒトが使い継いできたモノには、ある美しさがある。実用的な必然性というべきものが、存在感とあたたかな手ざわりを与えている。何もいわない、使ってみてほしい。初めて気付くその価値に、君は沈黙してしまうだろう。

■ゲーメストバインダー
（B−1）
●1冊800円。送料1冊360円、2〜4冊730円、それ以上は880円となります。

機会（チャンス）は逃げないうちに

!

かえらない時、というものがある。その時はなんとなく気にしてなかったけれど、機会というのは自分の都合で去っていってしまい、あとでくやんでもどうしようもないのだ。だから、今のうちに。予告はしませんからね。



■冨士弘のワルキューレ・レターセット（F−1）©㈱ナムコ
●600円（税込み）送料2セットまで250円、3セット以上360円。



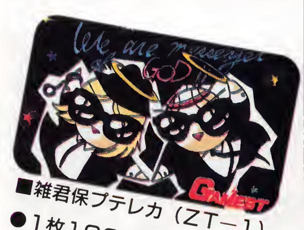
■冨士弘のワルキューレ・テレカ3枚セット（F−2）©㈱ナムコ
●3500円（送料込み）



■冨士弘のワルキューレ・下じき（F−3）©㈱ナムコ
●250円（税込み）送料1枚120円、2枚以上250円。

「オレころがし」って何？

最近ゴシップがなくて担当者はちょっとつまらない雑君保プ。いうまでもなく「価値」というのは相対的なもので、同じものでもゴミととる人もいれば宝石ととる人もいる。そんな違いのわかるアナタに持っていてほしい。



■雑君保プテレカ（ZT−1）
●1枚1000円（送料込み）

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5 - 98420	金額	※

加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	料金	払込み	特殊 円

払込人住所氏名	※（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔　―　―　〕	備考	
		受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5 - 98420
加入者名	※ 株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
備考		受付局日附印

ゲームビデオ

■マージャンギャルズグラフィティVOL.1（V-30）



ニチブツのもこ組、殺人事件をはじめとして、麻雀学園、クリニック、まーじゃんヒストリーなど。うーん満パイ。これで「ドキドキしなきゃ君おかしいよ!!」

●30分／2884円（税込）

■マージャンギャルズグラフィティVOL.2（V-33）※



目玉はなんつってもPII&PIIIでしょう。しょう子の必殺オープンリーチ一発ツモドラドラ攻撃は必見！ 他に美女っ子学園、テレフォン麻雀、カメラ小僧を収録。

●30分／2884円（税込）

■ダライアスII（V-38）※



あの美しい画像もそのままに、4通りのエンディングにすべてのボス、2P同時まで収録して好評発売中。プレイヤーはバイオ&んたあ&N.O。

●45分／4944円

■源平討魔伝（V-15）



これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。

●30分／3667円（税込）

■テトリス（V-35）※



もう何も言わない、この悪魔の魅力と地獄の快楽をご家族で!! 収録プレイはエキサイティングかつスリリング。復活から回転までテトリスのすべてがここにある。

●30分／3296円（税込）

■スーパーモナコGP／ターボアウトラン（V-34）※



モナコGPは海岸からの風にエキゾストノートが響く天下無敵の公道レース。ターボアウトランを同時収録して、こいつを見てからゲーセンに直行だ！

●60分／4944円（税込）

■マージャンギャルズグラフィティVOL.3（V-36）※



マイペースで売り上げをのばすまーじゃんビデオ第3弾は放浪記「掟」、鹿鳴館、個人授業と盛りだくさんのホームデータ特集。いけないお兄ちゃんを許しておくれ（アホですな…）。

●30分／2884円（税込）

■ウイニングラン（V-32）



さすがにウイニングラン。発売1ヵ月足らずで売り上げベストテンに迫ろうという勢い。出足がすばらしい。ファンのもうひとおしで売り上げ上位にあがることは確実。成長株。

●30分／3296円（税込）

■パワードリフト（V-18）



ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。

●30分／3667円（税込）

■ギャラクシーフォース（V-13）



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。

●30分／3667円（税込）

■アフターバーナー（V-1）



体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真っ青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。

プレイヤー／YAM

●20分／3378円（税込）

■SEGAバイクスペシャル（V-2）



スーパーハングオン、エンデューロレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。

●20分／3378円（税込）

■SEGAスーパーゲーム6（V-3）



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。

プレイヤー／SPREAMIS OL／REI

●60分／9476円（税込）

■沙羅曼蛇（V-4）



●20分／3378円（税込）

■A-JAX（V-5）



●20分／3378円（税込）

■R-TYPE（V-6）



●20分／3378円（税込）

■STREET FIGHTER（V-7）



●20分／3378円（税込）

■魔界村（V-8）



●20分／3378円（税込）

■グラディウスII〜GOFERの野望（V-9）



88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあますところなく収録。

●25分／3378円（税込）

■コナミシューティング・ベスト（V-10）



かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。

●60分／9476円（税込）

■ニンジャウォーリアーズ（V-11）



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今蘇る。映画顔負けのエンディングの感動を、いまだに味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!

●20分／3378円（税込）

■レインボーアイランド（V-12）



●20分／3378円（税込）

■SEGA体感SPECIAL（V-14）



●60分／9476円（税込）

■パワードリフト&メガドライブ（V-19）



●60分／7540円（税込）

■サンダークロス（V-20）



●30分／3667円（税込）

■悪魔城ドラキュラ（V-21）



●30分／3667円（税込）

■コナミ・ベストセレクション（V-22）



●90分／9476円（税込）

■大魔界村（V-26）



●30分／3667円（税込）

■究極タイガー（V-28）



●45分／3605円（税込）

■タイトースーパーシューティング（V-29）



●90分／9476円（税込）

■SETAスペシャル（V-31）

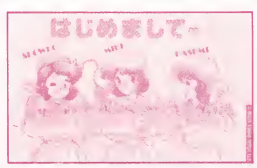


今をときめくまあじゃんブームの仕掛人は誰だったのでしょうか。その答はこのビデオを見て下さい。

●29分／3914円 ※（税込）

※印はVHSのみ

大好評 マージャンビデオ



■オリジナルアニメビデオ はじめまして❤（V-37）

●30分／5800円（税込）※

予約受付から注文殺到、編集部内でもバカうけのオリジナルアニメビデオ「はじめまして❤」。

ミキ、カスミ、ショーコ、3人のプライベートタイムを今はじめてアナタの目の前に…。



トリプルウォーズはじめニチブツの最新作を収録した麻雀ビデオの決定版「マージャンギャルズグラフィティ」。

これを見ないで麻雀ゲームは語れない。

■マージャンギャルズグラフィティVOL.4（V-39）※

●30分／2884円（税込）

レーザーディスク



■マージャンギャルズグラフィティNo.1（L-12）

●60分／4944円



■マージャンギャルズグラフィティNo.2（L-13）

●60分／4944円

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。

●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

●価格は税込みです。

●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。

●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。

●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

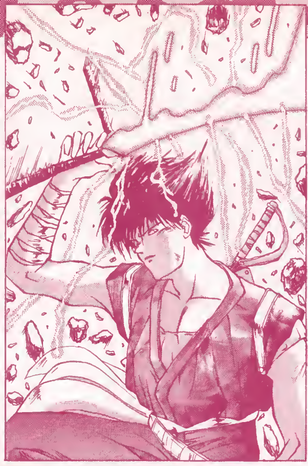
だし ンド!!



⬆(青森県　OZMN君)★ゲームと呼ぶには、あまりにふとどきすぎる。



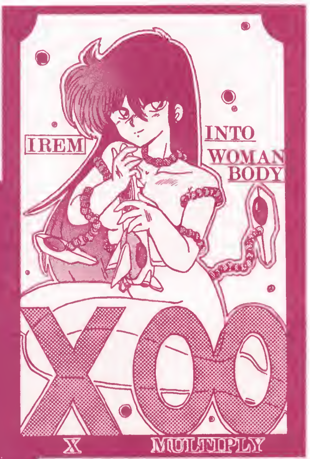
⬆(埼玉県　風の音吉君)★何か迫るものを感じます。



⬆(広島県　九龍さん)★男の美学がスパークするぜっ!!



⬆(大阪府　MAZINMAN君)★こいつはちょっとてごわそうだぜっ。

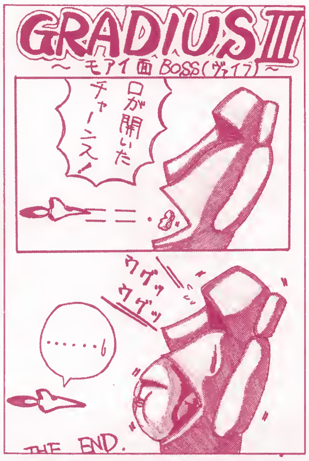


➡(大阪府　青山K君)★実は女性の体内が戦場だったんですねえ。

⬅(宇部市　玩具安全マーク君)★ちょっとまて　そんなそうびじゃ　あぶないぞ　と。



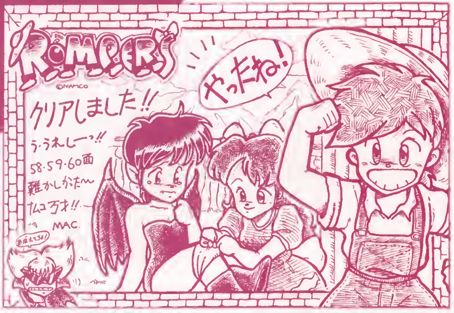
⬇(神奈川県　MAC君)★うーん、見てみたいのだ。



⬆(埼玉県　むねき君)★くっ苦しい…。

⬇(大阪府　月影夜牙君)★そりゃ強いっしょ…。

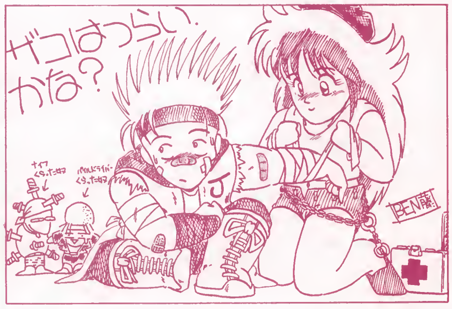


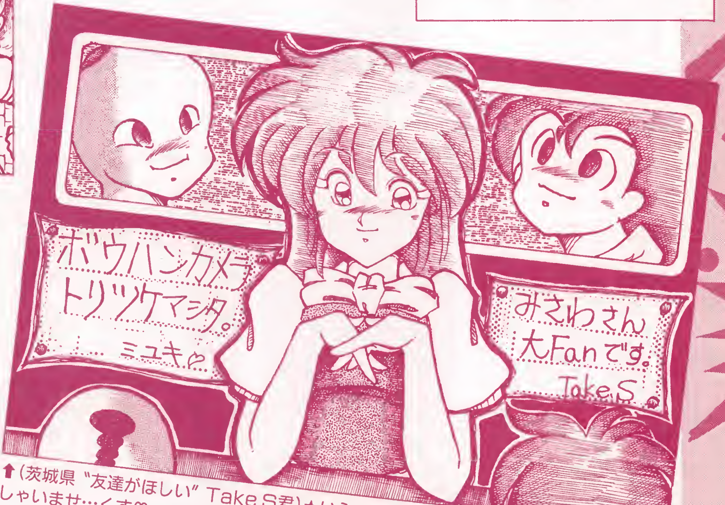


⬇(奈良県　伯爵団君)★悔いあらためないあやまらない。天上天下唯我極悪。

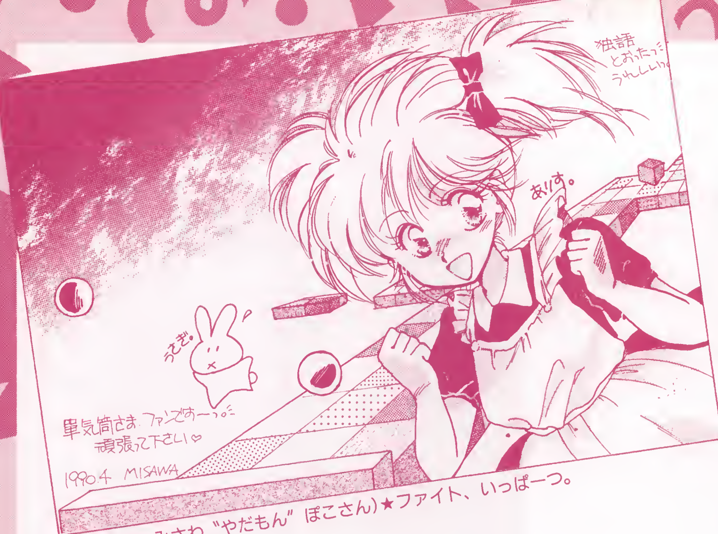


⬇(宮城県　べんちゃみん佐藤君)★こんな我々でも幸せになれますか。

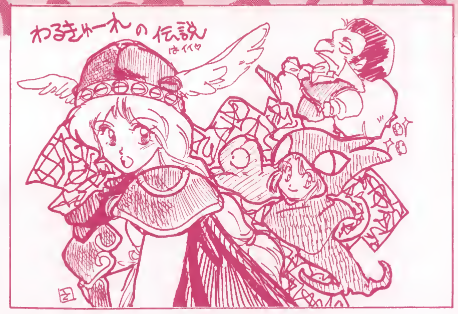




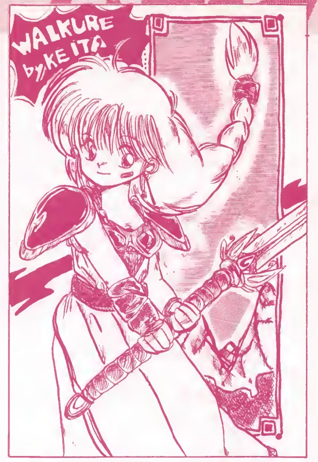
⬆(茨城県"友達がほしい"Take.S君)★いらっしゃいませ…くす♡　珍がサンドラのよーである。



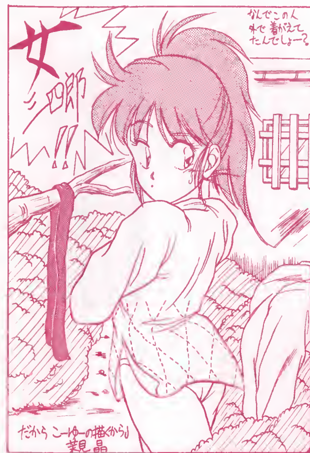
⬆（兵庫県　みさわ"やだもん"ぽこさん）★ファイト、いっぱーつ。



⬆（神奈川県　ささのさとるさん）
★旅は道連れ…お呼びでない？



⬆（海老名市　にしだけいた君）
★ちっちゃいけれど、たくましそうなワルキューレ。



⬅（大阪府　三連コースターで乗り物酔い…美見晶くん）★あらら…見てるほうも命がけ？



⬅（静岡県　タナエモン君）★このまま伝説にしてしまうつもり？



⬇（兵庫県　ビガーマスク君）★あっけらかーんと元気でいいね。



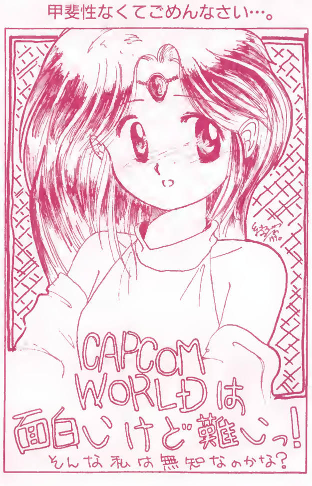
➡（石川県　ちぇる君）
★こ、こりゃほしーっ！



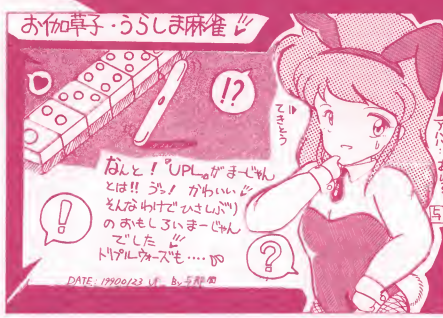
⬅（埼玉県　ふるだぬき君）★何人助けたかな？もてる男は大変だねぇ。

はみアイラ

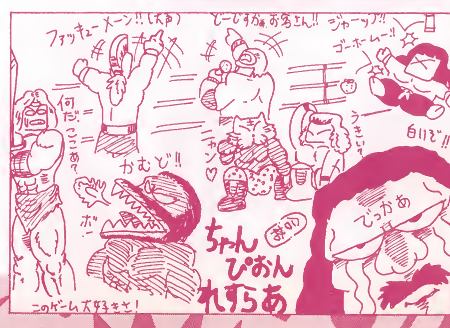
もう没はやだっ!!　近年とみにパワーアップしたお便りの嵐に、このままにはしておけぬ！　と強引に２ページも増やしたアイランド拡張ページだよん。ゲーメスト初？　の白黒イラスト特集、ゆっくりたんのーして下さい。



⬇（仙台市　綿弓萌君）★お姫さま、甲斐性なくてごめんなさい…。



➡（静岡県　与那国君）★あれはちっこいキャラがかわいくてよかったねぇ。ムズいけど。



⬅（大阪府　中村雅信君）★気はやさしくて（笑）力持ち。

増刊号編集始末記

男の意地の女の子本だ!!

本日は4月19日、ゲーメスト初の別冊「ギャルズアイランド」の発売日である。ようやく完成した本を目の前に、増刊号スタッフにひとときの安らぎがもたらされる。

野村流紋（編集長）…いやぁー、やっとできました。皆さんお疲れ様でした。読者の皆さん、秋発行の予定がこんなに遅れてしまってごめんなさい。

みんくいるか(レイアウト)…すごくキレイな本になってよかったですね。いや、本誌の別冊広告で「買うのに恥ずかしくならないおしゃれでカワイイ本になってる!」って書いちゃったんだけど、表紙は担当してなかったんでどうなってるかなーと…。

栗原桃郎（雑用）…なんですかそりゃ、無責任な(笑)。しかし、紙も印刷もキレイで、まさに「永久保存版」って感じで…いいですねぇ。表紙もやさしくて。かなり思っていた形になったんじゃないですか。

野村…自画自賛ってやつね(笑)。

栗原…苦労して作ったんだからいいんですよ。とにかく、せっかくの別冊なんだからできる限りいいものを作りたい。単なる「売れ線」ではなく、キレイで楽しく、役に立つ本にしよーってのが制作スタッフのポリシーだったでしょ。

野村…そのへんは読む人に判断してほしいね。そして感想を送ってほしい。至らぬところももちろんあるし、読者が喜んでくれてなければ意味がないんだから。

栗原…これで感想こなかったら神田川の橋の下で泣くしかないですよ。

汗と涙のなにわ節編集

みんく…それにしても大変だったのがフルリストだよね。ゲームを調べて、キャラクター名を調べて、五百余名のキャラクターにコメントをつけ、さらに2分の1近くに写真をつける!という…。

野村…フリスキートムなんて、ニチブツから基板かりてきてハーネス作って、OLDゲームの帝王の悠理氏がプレイしたのを必死で撮影して、それでやっとモノクロの写真1点だもんね。

栗原…男の意地ってかんじ…。まぁ、実はこのフルリストがこの別冊の真の主役!?ですからねえ。ケイブンシャの大百科もびっくりですよ。コロタン文庫も目じゃないぜ!(笑)。

みんく…撮影といえば、大変だったのが武者君だよね。正月3が日を編集室にとまりこんで、山とつまれた麻雀ゲームの写真撮影!勝ち抜かなけりゃ画像が出ないわけで、彼は一生ぶんの運をつかいはたしたんじゃなかろーか(笑)。

栗原…あとには段ボール1箱ぶんの麻雀の写真が残されておりましたとさ。今、彼はバイクで温泉行ってるみたいですよ。

みんく…このこだわり方と家内手工業的本の作り方は、ほんとゲーメストォォーってかんじですねー。

4人、パラパラと本をめくる。ん?4人……?おお!読者にはわからないが、その場には(ゲ)の表紙を描いている寡黙なる男、藤原ひさし氏もいたのである。

藤原ひさし…本になってみるとわかるけど、全ページ女の子というのはすごいですねエ。

栗原…そうなのだ。これは作っていて気付いたのだが、この本は「女たちのゲーム史」なんだよね。一面「女の子」で染められたスクリーンを通して、その背後の"ゲーム"の姿が見える。これは実はすごいことですよ!!

野村…このホームデータのページはちょっとすごいよね。

みんく…お母さんの手の届かない所に保管して下さい(笑)。

栗原…学校から帰ると微妙に位置が違ってるんでしょ。

このフィギュアのページもかなりきてますよね。見た瞬間「なんじゃあこりゃあっ!」と太陽にほえろの松田優作してしまった。

圧倒的に遅れた発売日!

野村…それにしても出るのが遅れちゃったね。読者の人からは「投稿〆切が早すぎる」と言われてしまうし…。

栗原…「採用者にはもれなくテレカプレゼント」って…マジですかこれ(笑)。

野村…今、プレゼント用のオリジナルテレカを作っています。楽しみに待ってて下さいね。もちろん全員!

みんく…うわぁー、すごい太っ腹(笑)。これは赤字ですね。けっこう誤植もあったりして。関係ないけど、5ページ目のワルキューレのでっかいイラスト、目が飛び出してるように見えるんですよねー。

栗原…何者かがクサい文かいてるから驚いたんでしょう。

野村…大気圏外に出たから、気圧で飛び出たんじゃないの(爆笑)。

栗原…いーのかなぁこんな事かいて…麻雀編のトビラも少しあぶないですよね、でっかく(麻)ってかいてあるんだけど。

みんく…麻原彰晃かと思われちゃう。

栗原…思わねーって…。なんかこう、本全体が危険なノリ

●アマゾネス軍団
ストライダー飛竜（カプコン）
ウカビフンガバ等と叫びながらブーメラン、斧を投げる。ターザンの真似をして落ちるのが笑える。



ヘアスタイルがイカス。実はなかなかの美人。自主規制をくらう。

●アマテラス
聖戦士アマテラス（ニチブツ）
逃亡した犯罪者を追うハンター。バイクにも乗る。インストカードのコスプレねーちゃんは何者か?



名前はゴージャスだが本人は外人風。タイムストップを使うぞ。

●アマンドコマンド
銀河任侠伝（ジャレコ）
のっけからヤッちゃんにケーキ攻撃をしかけてくる。でもダメージはない。一度はくらうべし。



ローラースケートはいたウェイトレスさん。いくらでも出てくる。

●アリーシャ
ドラゴンスピリット（ナムコ）
ザウエルの宮殿で鏡の中に閉じ込められている。「アムル〜!」から感動のエンディングへ。



ドラゴンのままのアムルを見てなぜ彼とわかったたかは永遠の謎。

●アリーシャ
パズニック（タイトー）
実はパズニックにはタイムギャル等の登場するソフトバージョンが存在した。惜しすぎる…!!

●アリス
メルヘンメイズ（ナムコ）
様々な世界で異様な敵どもをシャボン玉でなぎ倒す超高層プロフエッショナル。肺活量無限大。



あのシャボン玉はアリスの特殊なダ液からできている。…うそ。

●アルテミス
フェリオス（ナムコ）
面をクリアすると出てくるごほうびキャラ。ボスキャラよりはるかにでかい。アポロンの妹。



開発者はキャラの研究のためビデオアニメを見たおしたそうな。

●安駄婆
源平討魔伝（ナムコ）
セブンの歌。アンダバダバダバ…失礼。景清を生き返らせプレイヤーをブジョクする謎のばーさん。

●イザベラ
スーパードンキホーテ（ユニバーサル）
LVDゲームに出てくる捕らわれの女性。胸がでかい。

●イシター
ドルアーガの塔・リターンオブイシター・カイの冒険（ナムコ）
なにかと人使いのあらい女神様。たまには自分で働けと言いたくなるプレイヤーも多いのでは?とにかくイスに座りっぱなし。



●石野陽子
テディーボーイブルース（セガ）
アイドルの本人である。ゲームのタイトルはデビュー曲。彼女の部屋には48個の宝物がある。

●1面の女の子
ワルキューレの伝説（ナムコ）
「強情なガキ」「しばかれ娘」等と呼ばれる。ワルキューレに助けられて、家に案内する。頭身低し。



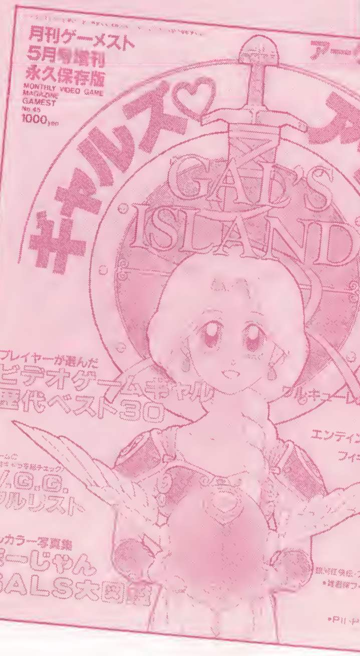
ムチでしばかれ、けっぽられても元気そうなタフな子。名はメイ。

●1面ボス（妖精）
魔魁伝説（ジャレコ）
見た目はけっこうかわいいが、なめてかかると1面のクセに強い。ちなみに、このゲーム、元々ファミコンゲームだった（アーケード版にリメイクされた）。

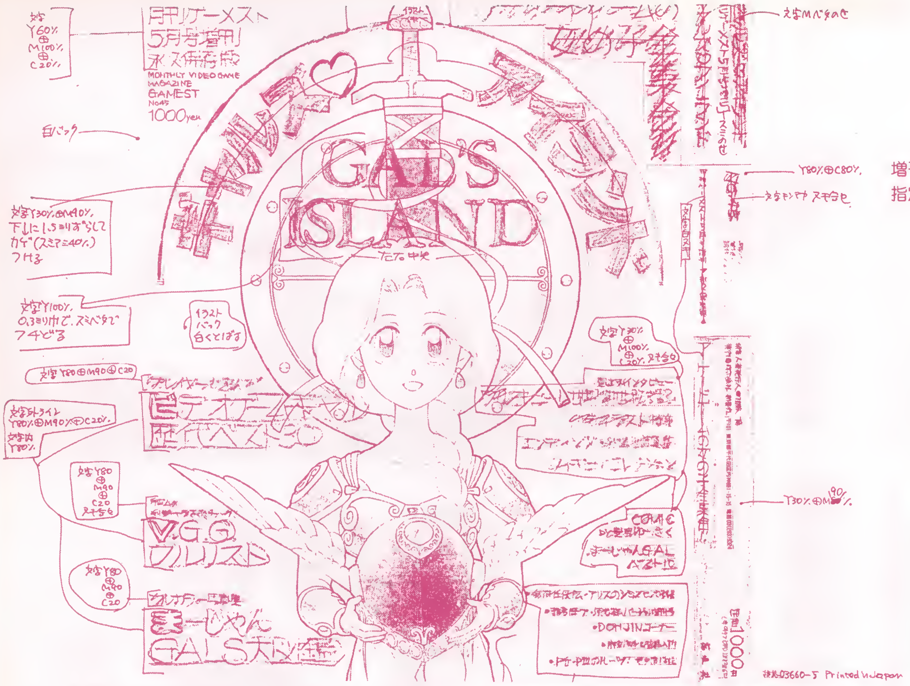


●妹
霊界導士（ホームデータ）
実はロケ版では面クリアごとに超いろっぽい姿が拝めた。どこがあの人形の妹なのだろうか!?

●妹
ミッドナイトレジスタンス（デコ）
一家総出でキングクリムゾンに捕まった。「お兄ちゃん…」と言う。髪が緑色をしている。



圧巻！歴代ビデオゲーム女性キャラフルリスト!!全部読破した君には、新たな世界がひらけている…。

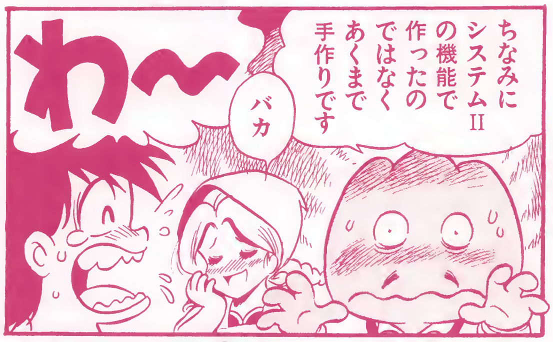


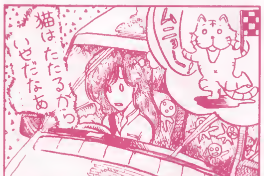
増刊号表紙のレイアウト指定なのだ（コピー）。



地獄の朝、精魂尽きて眠るヴァピ。

あ…あぶない…by豊島ゆーさく。





あいかわらず…な、「読者様ヴァージョン」。



まさに永久保存版！オールカラー麻雀写真館＆麻雀GALベスト10＆フルリスト。



一生モノの貴重な資料も収録されてるでよ。



君のちょーマニ度をはかる！人智を超越したゴーカな粗品の当たる「あなたの後ろに自由の女神クイズ」もあるでよ。



ギャルズアイランドは、あなたをお待ちしております♡「ベストゲームギャル30」。



UFO戦士ようこちゃんの勇姿がおがめるのは、ギャルズアイランドだけ！

ですよね。写真のキャプションとか切れてるし。

野村…入稿日の直前に、皆で編集部に泊まり込んで36時間ぐらいブッ続けで仕事してたからね。もうみんなハイになっちゃって。朝には皆ボロボロでゾンビと化して焼肉食べに行ったねぇ。

栗原…あんときは1週間ぐらいほとんど家に帰れなくて、悲惨でした。レンタルしたビデオが返せなくて延滞金2千円とられるし。たしか入稿日がスーパーダライアスの発売日で、ハイになった頭で編集部のママチャリこいで神田中走り回ったんですよね。車道とか平気で走って、今から思うとよく生きてたなあ。

みんく…私、前気付いてみたらゴミ箱の中で眠ってた事ありますよ。

野村…笑い話といえばアレだよね、雑君のマンガの2P目。

栗原…あれはすごかったですよね、本人は超切れてたけど。

楽しんでいただけましたか？

栗原…そんなわけで、ようやく本として完成したわけですが、どうでしょう？

野村…内容が何度も入れ替わって、ページの並べ替えが大変だったけれど、最終的におさえるべきところをちゃんとおさえられたからいいんじゃないかな。途中で増ページもしちゃったし。

みんく…最初はゲーメストと同じ製本になる筈だったんですよね。スタッフも増えたし。

栗原…ただ写真を並べるだけなら楽だけど、そんなのイヤですからねー。私はキャプションに大魔王となってしまいましたよ。キャプション翼とか。

野村…（無視）女性キャラクターって、ビデオゲームの中では本当に「遊び」の部分なんだよね。存在しなくてもゲームにはなるの。そういう、心の余裕みたいな部分をまとめたのがこの本じゃないかな。

栗原…カンバンとかメスダコまでチェック入れてますからねえ。あと、最近女の子キャラを売りにする！みたいな風潮があるでしょう。こうやってすべての「女性キャラクター」を展望する事によって、改めて冷静な目で女の子キャラクターを見る事ができるんじゃないか、などと思っちゃったりもするわけです。

みんく…結局「かわいいから許す」とか…(笑)。

野村…まぁ、別冊を読んだ人はぜひ良かった点、悪かった点など感想くださいね。まだ買ってない人は書店に注文しても買うと。もう売り切れてるかな？

栗原…ここまで読んで買わない奴は鬼ですよね。

みんく…そこまでゆー(笑)。

野村…とにかくこの本の制作にあたっては、いろんな人の協力をいただきました。各メーカーの方々、読者の皆さん、そしてゲーメスト編集部。富士先生にシミズ先生に豊島先生、るりあ先生も忘れてはいけません。

皆さん、どうもありがとうございました。バイオ君、写真選びおつかれさん。

（構成・栗原桃郎）



とゆーわけで、買ってくれた皆さん、どうもありがとう！

発表

君の思いは受けとめた

第2回 ゲーム懸賞論文 入選作品

―ゲーム世界の発展のために―

2席

どうして悪いゲームセンター

新潟県 高野昭太郎（13歳・中2）

僕は街でアンケートをとってみた
――ゲームで遊ぶのはよいと思いますか？
――ゲームセンターはよいと思いますか？

まず余談からいきます。僕の通っている学校には校内弁論大会があります。そこで僕はよしおもいきってゲームセンターのことを書いてやろうと思ったのです。しかし校内弁論大会に出るにはクラス代表にならなければいけません。でも僕の熱演がうわまわったのでしょうか。みごとにクラス代表にえらばれました。そして校内弁論大会では大人の思っているゲームセンターやゲームセンターは不良のたまり場ではない健全な場所なんだ！etc…など、ぼくのいいたいことを全校のみなさんや先生方に聞いてもらいました。賞は特別賞でした。

本当は最優秀賞だったのですが、学校でだされたテーマとくいちがいがあるといわれ、急きょ最優秀賞から特別賞にかえたと国語科のT先生がいっていました。でも全校で僕しかとったことのない賞をもらったときはとても感動しました。

そんなわけで、特別賞をもらった僕の校内弁論大会で発表した文をゲーメスト・コインジャーナルの読者に聞いてもらいたかったので、この論文をGAME懸賞論文係まで送ることにきめたのです。

次はメイン本文の始まりだ。

みなさんは、ゲームセンターに行ったことがあるでしょうか。行ったことのある人、また知っている人はゲームセンターのことを思いだしてみてください。知らない人は噂にきくゲームセンターのことを想像してみてください。

僕はゲームセンターが大好きです。みなさんの中にも僕と同じ気持ちの人がいるかもしれません。しかし残念なことに、今の大人は僕の愛するゲームセンターをあまりよく思ってくれません。これは僕が街でアンケートをとってきた大人の本当の考えです。このアンケートは約30歳～50歳の方を対象に30名に聞いてみました。

Q1　小・中・高校生が外で遊ぶのをどう思いますか。
・健康でよい26人
・悪い4人

Q2　ゲームで遊ぶのはよいと思いますか。
・ほどほどにすればよい24人
・悪い6人

Q3　ゲームセンターはよいと思いますか。
・べつに悪くない6人
・悪い24人

Q4　ゲームセンターに行ったことがありますか。
・ある6人
・ない24人

このようにほとんどの大人は「外で遊ぶのは大いに結構。でもゲームセンターはよくない」と考えています。また「ゲームセンターをどう思いますか」という質問については、
・小・中・高校生のたまり場17人
・大人の遊ぶ所5人
・ひまな人が行く所5人
・不良の行く所3人

と答えてくれました。アンケートの中で、「ゲームセンターに行ったことがありますか」という質問に対して6名の人が「ある」と答えてくれました。その6名の人に「いつごろゲームセンターに行きましたか」と聞いてみるとインベーダーがはやったときとか、ゼビウスのはやったときと答えてくれました。

このように今の大人は、ゲームセンターに行きもしないで「悪い所」ときめつけているのです。これはゲーム好きの僕にとっては、ゆるせないことです。

この学校はゲームセンターへ行ってはいけないことになっています。ある先生の話では、「県の青少年育成条例で禁止されている」とのお話でしたが僕が市役所に聞いたら「16歳未満の少年（少女）でも6時までなら出入りは許可している」とのお答えでした。新風営法でもそう書いてありましたが、これはゲームセンターへ行ってもよいということではないでしょうか。

また別の先生は「ゲームセンターには怖い人がいてお金をゆすられたりする」とおっしゃいました。僕はそんなことがあるのかG店の店員さんにお聞きしました。「当店ではそのようなことのないよう店員一同努力しています。もしゆすり等がありましたら注意してその人にきつくいいきかせるつもりです。みなさんお気軽にご来店ください」（G店、店員談）。1店だけでは結論が出しがたいのでほかにB店とJ店にも聞いてみましたが、だいたいG店の店員と似



たようなことを話してくれました。

このように店員のみなさんも僕たちに楽しんでもらえるよう気づかってくれています。

そして一つ提案ですが、「先生方はパトロールするのではなくゲームセンターをみはっていて恐喝をふせぐ」ことに重点をおけばよいと思います。

最後にお金のことです。ゲームをするには50円か100円、高いので200円ぐらいかかります。そしてそのお金はもちろん親が働いてかせいだお金です。お金はもちろん大切です。くだらないことに使ってはいけません。しかし僕にとってゲームで使うお金は決してくだらないお金ではありません。僕の母は「ゲームは何回やっても何も残らないからもったいない」といいます。しかし僕の心には形のない何かが残っているのです。僕の友人は「ゲームって芸術と同じだね。絵を見にいってもパンフレットしかもらえないけど心に残るよね。ゲームも心に残るいいものを持っていると思う。だいたい品物が残らないからいいんだよ。ゲームはパチンコとはちがう。何も出ない。もうからないとわかってやるから健全なんだ。ゲームはギャンブルじゃない、遊びなんだ」といっていました。「そのとおりだなぁ」と僕は思いました。

僕は不良にはなりたくありません。なれないのです。もし僕が不良になり不良の僕がゲームセンターへ行ったら、たちまちゲームセンターは不良のいる場所になってしまうからです。僕はゲームセンターが好きだからこそ健全なゲームセンターをつくって行きたいのです。

もし僕のいっていることがうそだと思ったらゲームセンターへ行ってみてください。できればゲームをやってみてください。そしてゲームをしている人の顔をみてください。きっと学校では見られないような楽しそうな顔をしいてるはずです。

今回は、2席を受賞した新潟県の高野昭太朗君の論文を紹介します。

この論文は、どうしてゲームセンターは悪い（本当は悪い所ではない）といわれるのか、ということを正論で述べています。

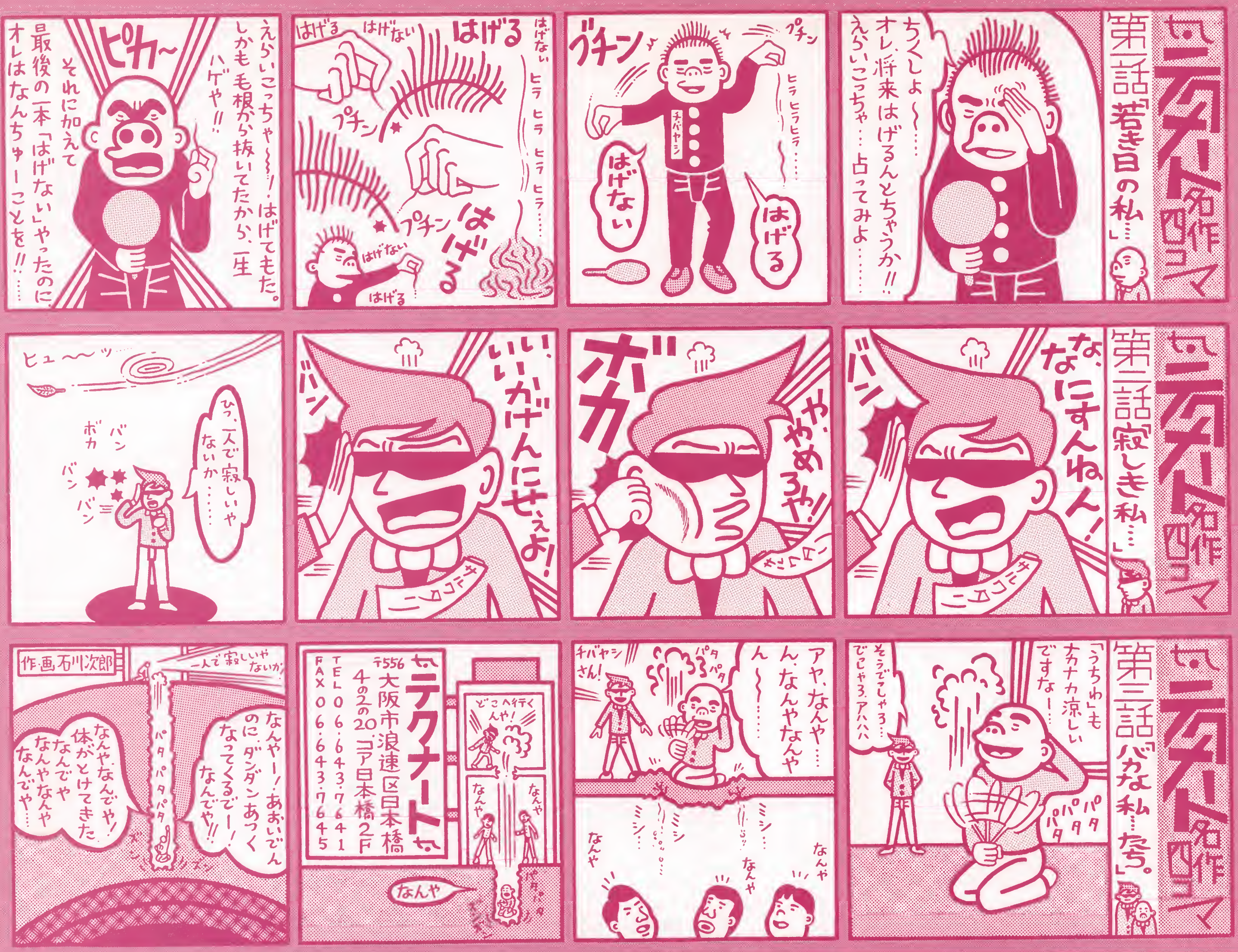
ゲームは魅力がある→価値がある→ゲームセンターの実情は悪くない→ゲームセンターへの偏見をなくそう。このように、着実に論を推し進めています。この論文の強みは、確実なものを積み上げて論を展開しているところと、正論を述べているところです。ゲームには価値があるという信念が説得力を持っています。

また、街でアンケートを行ったり、ゲームセンターの店員にインタビューしたという事実とデータが、論を展開する上で大きな強みになっています。

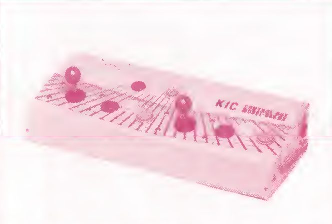
13歳の年齢のプレイヤーがこれだけ客観的な論を展開できるというのは立派で、前途が期待されます。

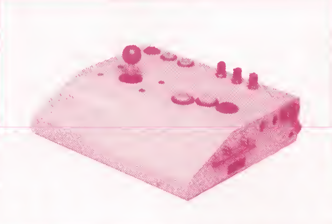
高野君は、ゲームセンターについて学校で弁論したそうですが、その熱意とパワーは凄いと思います。しかし、本当は最優秀賞だったのに急きょ特別賞に変えたというのはどういうことなのでしょうか。気になるところです。

（石井ぜんじ）



ゲームに金縛り!!







NOW PRINTING

コントロールBOX（ニュータイプ）

さらにバージョンアップしました!
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス
さらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま!

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ：RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥37,000

QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800
(21ピンケーブル付き)

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体(コントローラ付)¥58,000
ゲームカセット¥28,000〜¥35,000　ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

中古基板も常時2,000枚在庫!　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで!

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10：00〜PM8：00
年中無休

※類似品にご注意ください。

みきりんのたわごとをぬかしおって Vol.1

SIDE:A

ある日、X68の「フラッピー2」を、僕が「これはおもしろいあはは」と言いつつやっていると、隣にいた腹へってるSさんがフラッピーを見て「うまそ──」と言ってしまったのである。あげくのはてに フラッピーはカステラでできているとか言ってるしい─。アンパンマンじゃないっつーの。ひ──。どういう感性してるんじゃ〜!しかし、フリップルとかちゃっくんぽっぷとか、きさまら一体何者なんだ───。



あったらこまる?

よくあるタイプのRPGなんかは、4方向に動かしでしょ。曲がるときは90°にかくっと曲がってさー。あれって2番目の人スゴクこまると思う。昔あるスーパーマーケットで、Wさんの後をついてスコスコと歩いてたんだけど、いきなり90°に曲がられて、私も、それについて曲がろーとしたらツルッとスベってころんで周辺の人の笑い者になってしまった。まー笑ってもらっただけアリガタイんだけど。とにかく2番目の人は苦労してるんだなーと思った…。なんじゃそりゃ!



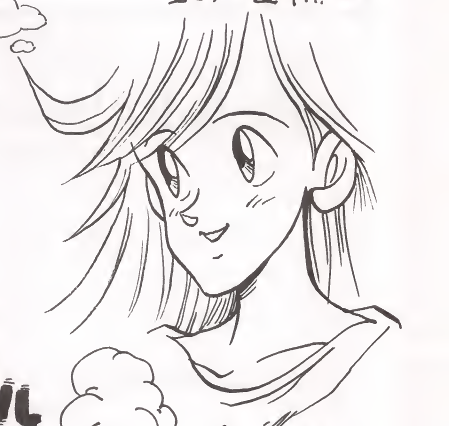
おしらせ

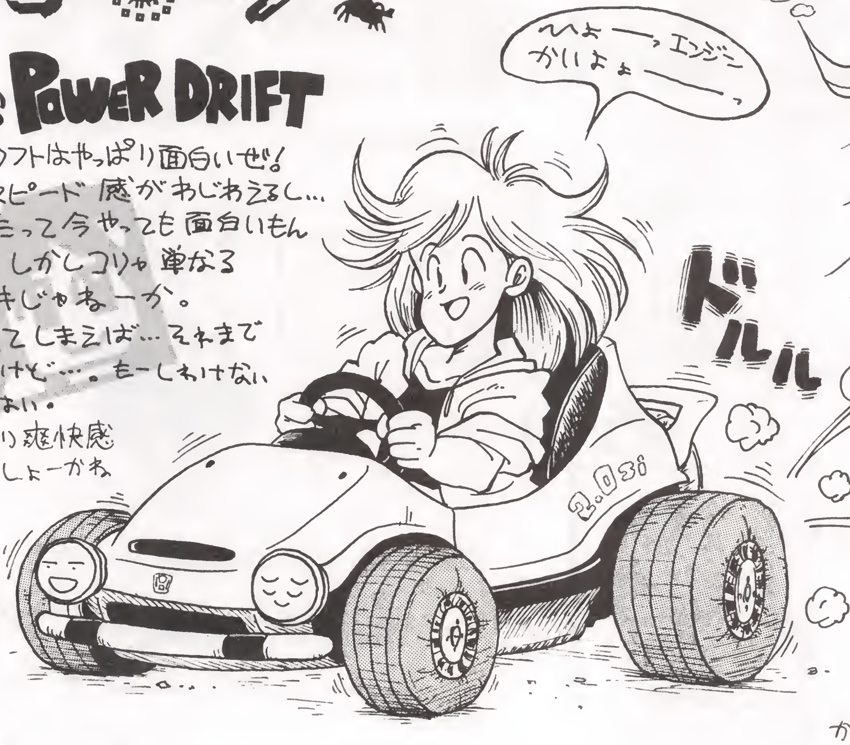
えーと、あーあーマイク入ってるなよしよし
色々ゴタゴタしてしまって「ふぁんたじあ」は次号をもってむりやり終らせます。

いまさらPOWER DRIFT

うおードリフトはやっぱり面白いぜ! 手軽にスピード感があじわえるし…なんてったって今やっても面白いもんなー。しかしコリャ単なるラクガキじゃねーか。そーいってしまえば…それまでなんだけど…。もーしわけないです。はい。

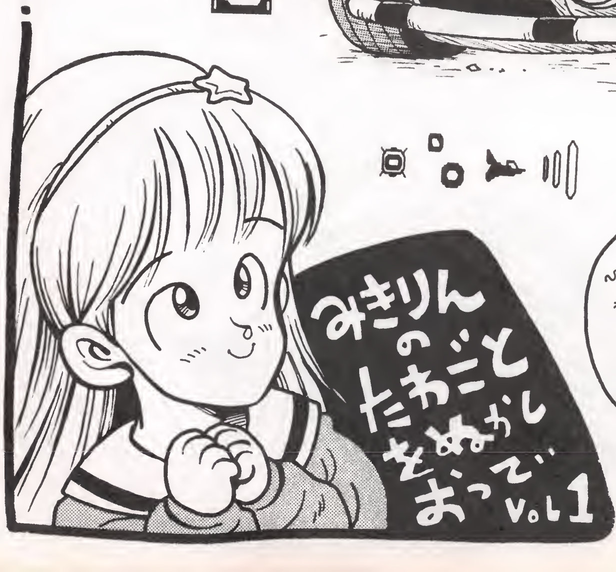
リアルより爽快感でしょーかね

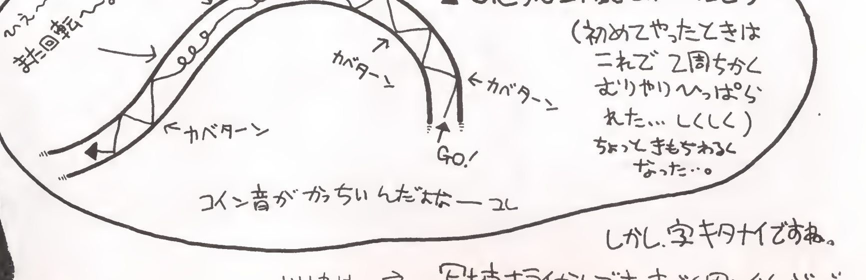




↑ こいつの運転が一番こわそ。大型筐体はリアルさを重視したシュミレーションタイプ。もしくは迫力、爽快感を重視した。常識なんてこれくないタイプのどちらかだね。通信てのもあるけど、通信が生きてるゲームってダートフォックスぐらいだと思う。







▲みきりん鈴鹿GPラインどり

(初めてやったときはこれで2周ちかくむりやりひっぱられた… しくしく)
ちょっときもちわるくなった…。

しかし、字キタナイですね。

いいわけ → 写植キライなんです。すごく固いイメージで…

みきりんのたわごとをぬかしおって Vol 1

SIDE: B

若者のための青春とはなんだ講座

ニーし みきのすけ

え〜〜コホンコホン…。一言に言ってしまえばですね「なにをやっても中途半端にしかできない若者が努力してなにか1つ一人前にできるよーにする」ということだと思います。すくなくともわがはいは、そー解釈しておるわけでしてえ〜。七転び八起きといいますけど、若いときは、99転び100起きでしょう…もっとかな。ほっんとに何回失敗すればいいんだお——。失敗した時にかぎって偶然的な不運が、かさなるんだよな——。それが違う場所で2度もおきた日にゃー。最近バイオリズム超低空飛行してます。も〜スレスレ。ふーなやむな—。迷うな—。きっと死ぬまで、なやみ迷いつづけるんだろーなー。まーゲーテ君も「もはや愛しもせねば、迷いもせぬ者は埋葬してもらうがいい。」と言ってますしぃ〜。まーついてないときはあるさ。バイオリズム超低空飛行のときは、口笛をふいて歩くしかないのよ。ふ————。

わがはいもまだ10代だからな——。

がってにはねたまご

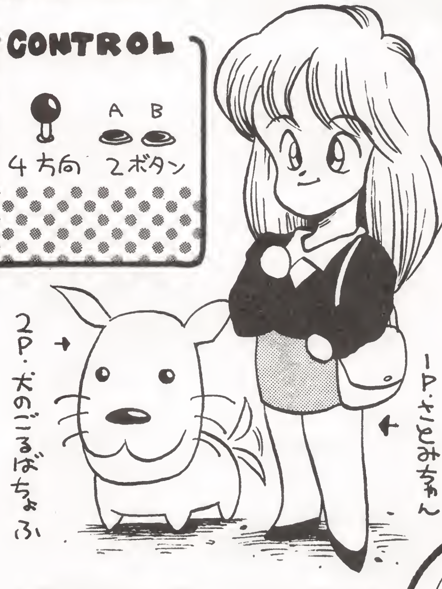


STORY

ぴちぴち女子大生のさとみちゃんを操り闇のちかん軍団をやっつけるのだ。というようにこのゲームはちかんになやまされている女性のためのおじさん撃退ゲームなのだ。だけどちかんされたい人には無意味なのだ

CONTROL

4方向　2ボタン (A B)



ふー最近のゲームって攻略させるゲームばっかりだなー。考える要素が多くて…。つかれちゃうってゆーか——。なんだな——。と…とにかく。私は、なにを1番言いたいかってゆうと、ここのスペースをうめたいんですよお。

攻撃方法



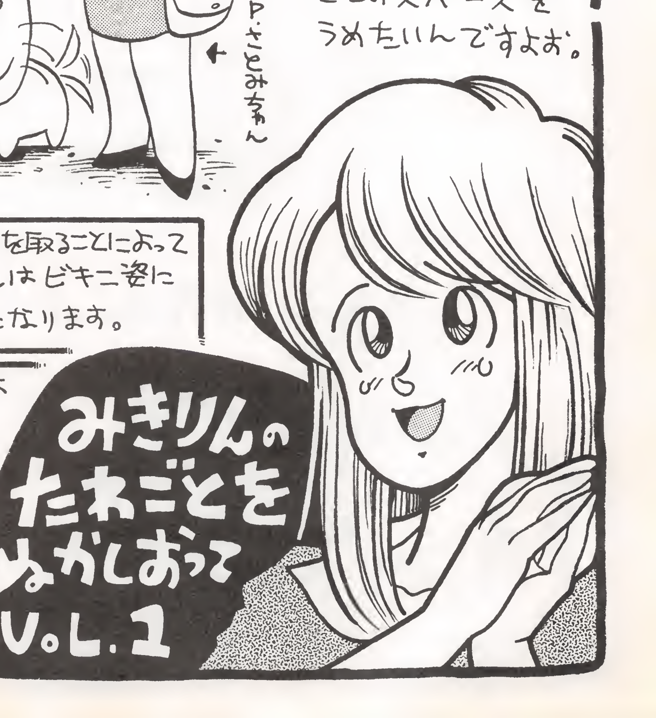
▲Aボタンを押すとさとみちゃんはぱんていを投げます。



▲このように、うまくおじさんの頭にぱんていを、かぶせれば、おじさんはショック死します。

あるアイテムを取ることによってさとみちゃんはビキニ姿になり無敵になります。

ぱ…ぱんていにはいろいろあり、レジエンド オブ ぱんていでなければ最後のボスは倒せません。



ぜんじの

GAME CATCH UP

テトリス編

その1

体感ゲームからパズルゲームへ

はじめに

ゲームの世界において、昔のゲームは、プレイヤーの心には残りますが、実質的に何も残らないに等しい現状があると思います。ゲーム基板は古いものはどんどん消えていってしまって、手に入れるのは困難です。

そこで、ここに個々のゲームの歴史を記していきたいと思います。そのゲームのヒットしている時の雰囲気、ゲーマーの思い入れ、ゲーム全体の流れの中でどんな位置を占めているかを書ければヤいと思います。

歴史的ゲーム テトリス

第1回はテトリスです。テトリスは、今や誰も知らない人はいないという超メジャーゲーム。上から落ちてくる6種類のブロックをスキ間なく積んでいくというもの。横に一列スキ間なく積むとラインが完成して1ライン崩れます。

典型的なパズルゲームですが、現在はともかく、発売当初パズルゲームは今ひとつ注目される分野ではありませんでした。

パズルゲームといえば、アイレムがロードランナー、迷宮島等を出していましたが、一大ブームには至りませんでした。この時期、体感ゲームが全盛で、美しいグラフィックが超スピードで流れる、その迫力がゲームセンターを席巻していました。

その後、体感ゲームの進歩も一段落したところに、テトリスが出てきたわけです。テトリスのヒットの経過を追って見ていきましょう。

サラリーマン層が火付け役

1989年12月、テトリスはセガ社から発売されました。取材の時、編集部のGOD鈴木と山河がプレイして、「これは面白い」と編集部では評判になりました。

しかし、テトリスはパズルゲーム。前年度のゲーメスト大賞がグラディウスIIで、ベラボーマンも人気があった後です。面白いゲームとは認めても、果たしてどこまでパズルゲームがヒットするかという疑問が私にありました。

後で聞いた話によると、テトリスはロケテストでのインカムはかなりよかったそうです。

伝説を作るゲームは突然出てくるものです。グラディウスもそうでした。この時点では、マニアは注目していなかったといえます。

発売直後は、サラリーマン層に圧倒的な支持を得ました。サラリーマンがお金を積み、学生がやりたくてもできないという状況が各地で見られました。

サラリーマン層にうけたというのは、ゲームがわかりやすく、奥が深かったということがいえます。しかし、それだけではなく、その当時すでにサラリーマン層がゲームセンターに定着していたのがヒットの原因にもなったと思います。

まずサラリーマン層が目立ち始めたのが麻雀ゲーム類です。そして、アルカノイド、上海。これらのゲームで、彼らはゲームセンターに定着しました。

これらのゲームに共通しているのは、純粋にゲームとして面白く、わかりやすいことです。学生がゲームにストーリーを追い求め、感性の充足をゲームに求めたのと対照的といえると思います。

それまで表面には出てこなかったのですが、ゲームで楽しむ人の底辺は予想以上に広がっていました。テトリスの大ヒットは、そこに成り立っています。わかりやすく、知的面白さに優れている。それがテトリスだったのです。

ゲーセン版テトリスの強さ

ゲームセンターで大ヒットしたテトリスを、一層有名にしたのは、家庭用のさまざまなハードへの移植です。そもそも、テトリスはパソコンゲームだったわけですから当然といえるでしょう。

テトリスはまずアメリカ、ヨーロッパでパソコンに移植され、日本ではパソコン、ファミコン、そしてアーケードゲームに移植されました。これだけさまざまに移植されると、いろいろなバージョンのテトリスが出てきます。

私自身も、アタリ版のテトリス、ファミコン版のテトリス等を見ていますが、アーケードのテトリスとは決定的な違いがあります。

アーケード以外のテトリスは、たいてい画面内にブロックが初めから積まれています。そして、一定のライン数を消すとLEVELクリアとなります。

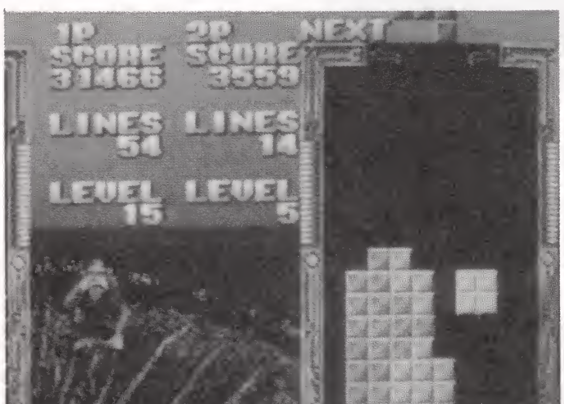
また、スピードが上がることもほとんどの場合なく、ブロックに色はついていません（何色も色数が使えるハードでさえブロック別に色分けされていないことが多い）。

その点、セガのテトリスはもとからあるブロックを取り払い、上から落ちてくるブロックを組むだけにしました。これが、ルールのわかりやすさを増したといえます。

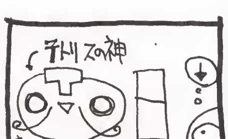
また、ブロックのスピードがどんどん上がっていくという点がアーケードテトリスの最も面白い点だといえます。どんどんスピードが上がっていき、淡々と続く。しかし、ブロックの組み合わせで無限のパターンが生み出される。テトリスの真の面白さは、セガによって最大限に引き出されたと思います。かつてサラリーマン層にうけたアルカノイドも、スピード感あふれるゲームでした。

ファミコン、パソコンでもテトリスはヒットしましたが、テトリスはセガのアーケード版がブームの火付け役だったことを忘れてはなりません。アーケード版テトリスは、本家テトリスを見事にアレンジしていて、それはもはや独創的とまでいえると思います。

来月は、テトリス編その2として、マニアの攻略の歴史をとらえてみたいと思います。



テトリスといえば名わき役のサルも忘れてはならない。



ゲームランダムインフォメーション

WGPは30円、X・マルチプライはなんと10円

宇宙堂の新店舗「桃太郎」



安さ爆発、ゲームは名古屋の「桃太郎」というわけで、下の表を見てくれ。50円、30円は当たり前、10円のゲームまであるではないか(表はほんの一例)。

ゲームの難易度は麻雀ゲーム、マスターズゴルフの一部、カダッシュを除いてすべて一番簡単なところに設定してある。

麻雀ゲームは18インチテーブルタイプ。その他のゲームはセガのエアロテーブル26インチとエアロシティテーブル26インチ、ナムコのコンソレット筐体26インチ。

もちろん全機種4～5台ずつ設置してある。

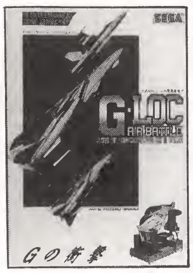
さて「桃太郎」の場所は、名古屋の地下鉄鶴舞線の八事(やごと)駅下車で徒歩30秒。中京大通路。「桃太郎」は本誌でもおなじみの宇宙堂の新店舗。

「貧しいゲーマーのために理想のゲームコーナーをめざす」とは、宇宙堂社長の弁。

ゲームはそのほかにもたくさんの種類が設置してあります。詳しくは052(916)1407でお問い合わせを。

ゲーム機の名称	ゲームの内容	料　金	ゲーム機の名称	ゲームの内容	料　金
キャンパスハンティング	麻雀ゲーム	50円	ワールドスタジアム'89	アミューズゲーム	20円
麻雀IF	〃	50円	グラディウスIII	〃	30円
ファイナルファイト	アミューズゲーム	30円	ロットランド	〃	50円2PLAY
テトリス	〃	30円	パロディウスだ!	〃	50円2PLAY
MVP	〃	20円	カダッシュ	〃	50円2PLAY
ブロクシード	〃	20円	マーベルランド	〃	30円
スーパーマスターズ	〃	20円	X・マルチプライ	〃	10円
コラムス	〃	30円	G-LOC	〃	50円
戦場の狼II	〃	50円3PLAY	WGP	〃	30円

セガから「G-LOC」キャンペーンの豪華プレゼント



G-LOCストーリー&攻略法

G-LOCに夢中になっている君。セガからビッグなプレゼントがあるぞ。

①G-LOCのストーリーが大迫力の実写でつづられた「G-LOCストーリー&攻略法」

②徳永克彦サイン入り写真集「スーパーブルー」

①は先着4000名、②は抽選で100名にドシドシとプレゼントだ。

応募方法は、官製ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、好きなゲーム名、どこで知ったか、を記入。

あて先は〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス「G-LOCプレゼント」係まで。

応募締切は6月20日㈬(当日消印有効)。

ジャンジャン応募して、君のG-LOCワールドを拡げよう。

スーパーリアル麻雀スペシャル "みつめていいよ" フェスティバル開催

この夏、君はこれで完全燃焼だ。ミキ、カスミ、ショーコの3人総出演の総天然色アニメビデオ「はじめまして♡」の上映会やもりだくさんのフェスティバルが開催されるぞ。

当日は、「はじめまして♡」の上映会やクイズ大会のほか、超目玉としてS R(スーパーリアル)麻雀パートIVの新キャラクターと歌の発表会も予定されている。

会場は千代田公会堂、7月29日開催予定だ。

抽選で900名を大ご招待。くわしい応募方法等は来月発表のゲーメストのこの欄でお知らせするから要チェックだ。



LEGEND OF SCHWARZSCHILD

6月21日発売!

アポロン・レーベルから狂嵐の銀河「シュヴァルツシルト」I、IIのすべてを多彩なアレンジで収録したLEGEND OF SCHWARZSCHILD/レジェンド・オブ・シュヴァルツシルトが発売されるぞ。

もちろん全曲オリジナルサウンド付き。編曲は藤原いくろう氏が担当。

発売は6月21日。CP2600円、CT2300円。

ビデオシステムから新しいカードゲーム発売 2人プレイもOK!

ビデオシステムから新しいカードゲームが大発売!タイトルは「鬼神伝説(きしんでんせつ)」。今回はゲーム性が追求され、面白さ倍増!?

遠い星での物語。少年ハイアムズ・エルフィンが幻魔鬼神(シャドー・マスター)の危機から人々を救うため、伝説の鎧"プレス"の封印を解き、6人の神々に選ばれし者=アンカーたちとともに長い旅に出るというオハナシ。

カードは正・邪2種に分かれており、各々24枚、さらに3枚重ねるとアンカー(邪の場合はシャドー・マスター)が現れる塩ビカードもあり。

カードゲームでは初めての2人対戦プレイもOK。

発売は7月頃。ヨロシク。

「グラディウスIII」

4月号の補足とおわびでーす

4月号のつけ足しです。

一番質問の多かった、オプションを1個オプションハンターに取らせて取り返しても4個にならない、というやつですが、これははっきりいってバグなのでなかなかできません。ということは、逆にいうとたまにはできるということです（私の知っている限りで10回くらい成功）。

キャラクターオーバーが起きている時に行うとなりやすいようです。

○おわび編

ステージ7の図とキャプションが全然合っていません、本当にすみません。

一番やりやすいのは図1のパターンです。

12個目に飛んで来るブロックは、前に誘導して後ろによけるか、後ろに誘導して前によけるようにしましょう（できれば後者の方がよい）。

この時は、1個目に飛んで来るブロックをどこに落とすのかが、かなり重要になって来るので、4月号の図32を見て、自機の少し右側に1個目のブロックをはめるようにしてください。

2周目以降はB装備が一番やりやすいでしょう。

はねたまごX情報！

INDUCE（インディウス）は今回お休み

今月は、インディウスのイメージイラストを紹介することになっていましたが、ちょっと遅れてしまいました。

イメージイラストは次号で大きく紹介させていただきますので、お楽しみに。

ところで、読者のゲームアイデアのゲーム化第1弾が「インディウス」ということでゲーム制作と同時進行で内容などの紹介をさせていただいてますが、インディウスが紹介されはじめてから、「はねたまご」に皆さんからのお便りが、あまり来ません。

読者の皆さんのすばらしいゲームアイデアを待ってまーす。

（首を長ーくしているはねたまご係TKより）

元・源平プロの中潟さん作曲の
平安京エイリアンCDシングル&
ゲームボーイソフト「天神怪戦」登場!!



まあ、いわゆるキャンペーン用の写真です。イラストとは大違い。



CDの収録時の写真。中潟さんはどこ？

ゲームボーイで「平安京エイリアン」を発表したメルダック／ライブプランニングから第2弾として「天神怪戦」が発売されました。

内容は横スクロールシューティング。天神5人衆（足軽・侍・忍者・法師・巫子）を選んでチームを作り、妖怪たちを倒していくゲームです。

このゲームの「売り」は天神5人衆がフォーメーションを組んで先に進んでいくこと。フォーメーションには「風の陣」・「林の陣」・「火の陣」・「山の陣」の4種類あり、それぞれ場面に応じて変化させることによって難しい場所が簡単になったりその逆にもなったりします。

また、道中には寺・神社・茶屋・大仏といったイベントがあり、得なことがあります。

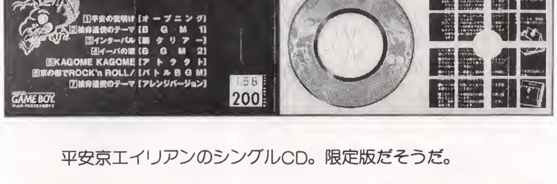
音楽を担当しているのは、昨年本誌で「ボクのゲームサウンド㊙テク」を連載していた元源平プロの中潟さん、今回のゲームでもバリバリのステレオサウンドで楽しめるぞ。

また、ゲームボーイ版の平安京エイリアンのアンケートをメルダックに送ると平安京エイリアンのシングルCDがあたる。中潟さんファンは要必聴だぞ。

（Z↓A）



テレカ用のイラスト。巨体の侍・巨乳の巫子・巨顔の忍者となかなか笑わせてくれる。



平安京エイリアンのシングルCD。限定版だそうだ。

「Don't Cross」パズル

出題　TOADIE君（兵庫県）　監修　APAPA

早いもので、もう6月。夏への期待を胸に秘め、祝日のない月を乗り切ろうってわけで、今月は既に出題常連TOADIE君からの出題だ。

			H					T					F					E	
A					O					O					U				
		T					L					A					S		
				C					C					D					R
	E					S					P					I			
			A					E					F					E	
D					N					L					N				
		N					S					E					I		
				H					A					N					R
	R					E					V					R			
			L					N					K					F	
N					G					L					L				
		I					A					M					L		
				I					D					X					O
	O					O					R					U			
			F					L					I					A	
U					W					X					X				
		F					B					I					A		
				B					G					E					R
	R					D					E					M			

解き方

さて今回は、ゲーム名群にある9つのゲーム名をルールに従って問題の中から作ってもらうぞ。

で、問題を見てほしい。すでに2つのゲーム名が、ラインで結ばれているのがわかるだろう。

ゲーム名を作るルールは、アルファベットをラインで結ぶこと。

ただしラインは、1つのブロックに1本のみしか入らず、直角にしか曲げられず、そして絶対に交差（クロス）してはいけない。

解答は、ゲーム名群のうち、作れなかったゲーム名すべて。もちろん少ないほうがいい。

解答が出たら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部「パズル係」宛に送ってくれ。締切は6月20日必着。

正解者の中から5名を選んで、鄙（ひな）には稀な（意味なし）「豪華な粗品」を送ります。それからパズルの難易度を5段階評価で書いてほしい。5段階は、上からベリーハード・ハード・ノーマル・イージー・ベリーイージー。

ネタ切れに対する救いの手も、（記念品を用意して）待ってるぞ。

ゲーム名群

BIGRUN　BLOXEED
FINAL FIGHT
INSECTORX KLAX
LINE OF FIRE
MARVELLAND
SHADOW DANCER
SUPER FORMULA

5月号 当選者発表

ヘキサクロスは、きびしくいうとほぼ全員不正解。ちなみに正解はというと「ボスコニアン」を抜き「サメサメサメ」を入れて出来るのが「アールタイプ」さらに「タイガーヘリ」を抜き「スカイキッド」を入れて出来るのが「プロサッカー」の2つなのである。

というわけで、正解者は4人。それに不完全解答者から1人を加えて、5人が今回の当選者です。

難易度アンケートの結果は、不完全解答者のものも含めて、ベリーハード3%・ハード11%・ノーマル16%・イージー32%・ベリーイージー38%でした。

当選者

PN　$F-N君（北海道）
金沢夢子さん（東京都）
中沢大介君（神奈川県）
PN　飛優君（群馬県）
竹之内貴広君（新潟県）
以上5名。おめでとさん。
（APAPA）

今月の残念賞

PN「川村さん元気？堀」君（北海道）
獲得して初めて分かる「豪華な粗品」。ちなみに非売品!?



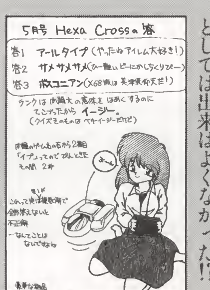
PN　燃P君（東京都）
なんちゅーか、ノリのいいハガキじゃ。でも不完全解答。



PN　北都太郎ェ門君（東京都）
不滅のワルキューレ人気。今月のワルキューレはこれ、っと。



PN　ちゅん君（埼玉県）
今回はカンが命なので、パズルとしては出来はよくなかった!?



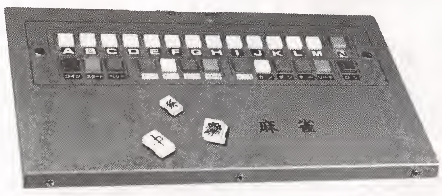
鬼頭和明君（愛知県）
はい、今月は残念賞ありです。ボスコニアンはおもしろいぞ～。



君の部屋は激燃え

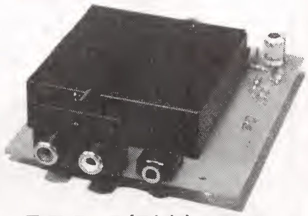
連射機能が内蔵されたSVG－8に、RPS－8を接続するだけ、君の部屋はステレオ効果がド迫力のゲーセンだ!!





麻雀パネル ¥9,800





標準タイプ SVG－8 ¥34,800　RGB専用タイプ ¥29,800

ジョイシステムPMF-8 メガドライブ用 ¥3,500

RPS-8(別売)¥8,000

- ●当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー調整がかんたんにできます。
- ●レバーは４方向・８方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF－8、SVG－8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用 ¥3,500

■パソコン用
■マークIII用 ¥2,500

飛翔鮫……¥18,000	スーパーリアル麻雀PII…¥ 9,000	妖獣伝……¥ 6,000
サンダークロス……¥42,000	グラディウスIII……¥88,000	少林寺への道……¥ 5,000
脱獄……¥35,000	獣王記……¥40,000	天聖龍……¥48,000
ドラゴンブリード……¥55,000	マグマックス……¥ 5,000	ダブルドラゴン……¥30,000
スカイキッド……¥10,000	ワードナの森……¥13,000	麻雀鹿鳴館……¥35,000
地獄めぐり……¥42,000	源平討魔伝……¥35,000	18 Inchテーブル筐体3万円。
ギャプラス……¥12,000	タツジン……¥65,000	ナムコロムキット各種あります。
妖魔忍法帳……¥ 7,000	スカイソルジャー……¥45,000	その他在庫がたくさんあります。
影の伝説……¥10,000	ライフフォース……¥30,000	不要の基板を高価で買取ります。
西遊降魔録……¥18,000	火激……¥25,000	お電話下さい。

SVG-8取扱店

関東地区
アップル
☎0542-87-5267

関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

ハッピー商会

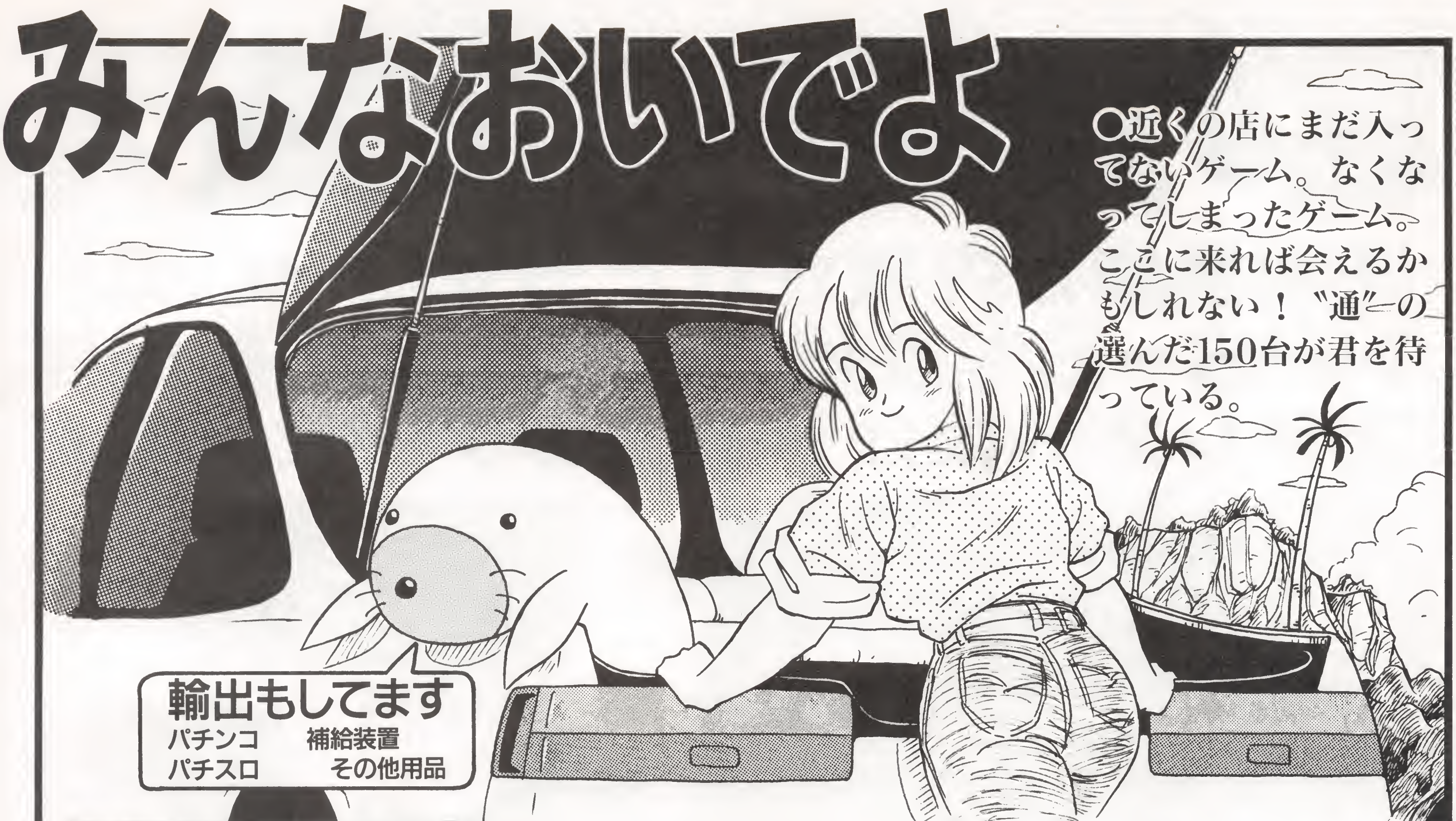
GM係
〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
PHONE・FAX 0798(71)2910

資料希望の方は、62円切手３枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、１週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●３ヶ月間保証書付です。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

みんなおいでよ



○近くの店にまだ入ってないゲーム。なくなってしまったゲーム。ここに来れば会えるかもしれない！〝通〟の選んだ150台が君を待っている。

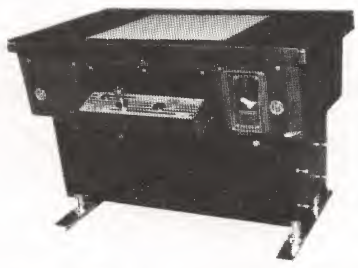
輸出もしてます

パチンコ　補給装置
パチスロ　その他用品



テーブルTVゲーム機

格安販売!

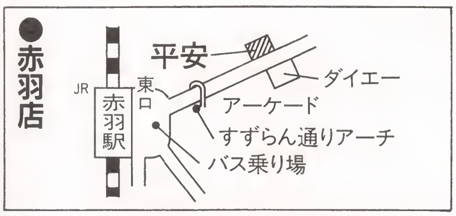


●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)

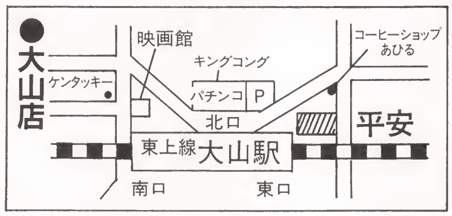
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは62円切手２枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いてください。

●赤羽店



●大山店



ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

●電話は夜8時までにしてくださいね。

4年間の安泰が決まって一安心のT.J.が贈る㊎

音声合成 決定版

音声合成調査室　水島屋T.J.

今回はデータイーストのシューティング「空牙」だぞい

はい、今回はVGMが本格的で話題を呼んでいる空牙の音声合成だ。

スタート時の「VAPOR TRAIL」は海外バージョンのタイトルだそうで、訳はあくまでニュアンスで訳してみました。粗探しはしないように。

さて、前号でちょっといったのですが、エンディングなどの英文もこのコーナーで取り扱ってみようと思います。例によって希望する英文があれば「音声合成 このエンディング公表して！」係まで。

来月はイメージファイトかアールタイプのエンディングをやってみようかな、と思っとりやす。（水島屋T・J.）

空牙

コイン投入時

ベイパー　トレイル
VAPOR TRAIL
（霧の通った跡…ということはジェット噴射のことを意味するのかな？）

プレイヤー　セレクト画面

ブルー　リーダー
BLUE LEADER
（ヴァルキュリアのことですね）

グリーン　リーダー
GREEN LEADER
（セイレーン、シルフのことです）

ラジャー
ROGER
（了解！）

スタート時

テイク　オフ
TAKE OFF！
（離陸せよ！）

ユア　ミッション　デストロイ　エネミィ　フォースィズ
YOUR MISSION, DESTROY ENEMY FORCES….

グッド　ラック
GOOD LUCK！
（指令だ、敵（空）軍を破壊せよ、幸運を祈る！）

ダメージを受けた時

ヒット
HIT I
（当たった ぁぁぁ …）



死亡時

アイ　キャント　ホールド　イット
I CAN'T HOLD IT！
（もう、だめだ！）

アイム　アウト　オブ　ヒア
I'M OUT OF HERE！
（無念、アトヲタノム…というニュアンスです。解釈は各自ご自由に）

ボス出現時

ボギィ　アット　オウクロック
BOGEY AT 12 O'CLOCK.
（奴が正面に来たぜ）

ボギィ　アット　オウクロック
BOGEY AT 6 O'CLOCK.
（奴が真うしろに来たぞ）

ラジャー
ROGER
（承知した）

ドント　ラン　トゥ　エスケイプ
DON'T RUN TO ESCAPE.
（ビビんじゃねぇぞ）

デストロイ　ザ　コア
DESTROY THE CORE.
（中枢をたたけ！）

ボスOUT直前

ゴー　フォー　ザ　キル
GO FOR THE KILL.
（あと少しだ、一気にやっちまえ）

ボスOUT

ホット　ショット
HOT SHOT！
（やったぜ）

ステージクリア

ミッション　アコンプリッシュト
MISSION ACCOMPLISHED
（作戦終了）

きこうぜ！♬♬♬♬♬

DISC BOX

AFTER BURNER／SEGA S.S.T.BAND

Ⓒ SEGA

<ARRANGE VERSION>　1 MAXIMUM POWER～RED OUT　2 AFTER BURNER（VERSION II）
<ORIGINAL VERSION>　3 MAXIMUM POWER　4 FINAL TAKE OFF　5 AFTER BURNER
6 RED OUT　7 SUPER STRIPE　8 CITY 202　9 SE COLLECTION

1990年6月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル G.S.M.1500シリーズ



CD:PCCB－00032　¥1,500(税込み)

SSTファンの皆さん!!長らくおまたせいたしました。何と7月に、ひさびさのフルアルバムが、そしてそれに先がけて、6月にGSM1500シリーズのアフターバーナーがリリースされます。

なぜ今アフターバーナーなのか。そういったギモンも、聴けば一発で解消しますよ。ファンにはこたえられない1枚になるはず！

内容はアレンジ1曲、リミックス1曲とオリジナル（オリジナルだよっ！メロディ無いよっ！）が収録されてます。

編集部のずる氏絶賛のこのアルバム、これは聴くしかないでしょう！

期待高まるT.M.N.T。実はT.M.N.T.はアメリカで、コミックに始まりTVアニメ、そして実写の映画にもなった大人気のキャラクターなのだ！

実はそのT.M.N.T.の映画のサントラがSBKレコードより発売されているのだ。聴いた感じは、ラップの多いブラックっぽい感じがしたが、イメージとしてはしっくりきてるのがあるなぁ。アニメ＆ゲームのオープニングが入ってないのはザンネンだったが。

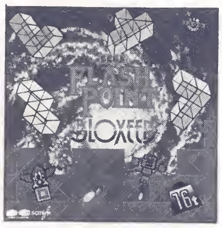


大きな輸入レコード店なら手に入るだろう。

それから同じくコナミのパロディウスだ！だが、キングから7月にCDが出ることが決定！時を同じくして矩形波のライブもやるそうだから、これも期待するしか！

FLASH POINT・BLOXEED／SEGA

Ⓒ SEGA



CD:PCCB－00033　¥1,500（税込み）

<FLASH POINT>　1「よっしゃ！いけーぇぃ！」のうた（BGM 1-1）　2「ふぅ…いったいった！」のうた（STAGE CLEAR）　3「よっしゃ！いけーぇぃ！」のうた（BGM 1-2～1-5）　4「もうわわや！」のうた（BGM 2）　5「あーぁおわった…まぁえーか…」のうた（GAME OVER）　6「くそ！…もっぺんや！…」のうた（NAME ENTRY）　7アドバタイズ（未使用曲）
<BLOXEED>　8おチョイス(選択画面のテーマ)　9お戯れ(BGM 1-1)　10宇宙船登場ファンファーレ　11お戯れ（BGM 1-2～1-5）　12アブナすぎる（BGM 2）　13だめだコリャ！（GAME OVER）　14お立ち台（VS BGM 1-1）　15フリッキー登場ファンファーレ　16お立ち台（VS BGM 1-2～1-5）　17早くシテよ～(CONTINUE)　18 SE COLLECTION

1990年6月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル G.S.M.1500シリーズ

さて、次もセガの作品、フラッシュポイント＆ブロクシードの2タイトルが、これまたGSM1500シリーズで発売されます。

内容はフラッシュポイント、ブロクシード共々、オリジナルバージョンのみの収録ですが、それでも十分のできぐあいです。

まぁ、この2タイトルにハマった人は買うべし。

個人的にいわせてもらうと、やはりパズルゲームのVGMであるので、パズル特有のノリとゆーか緊張感とゆーものが、VGMのテンポアップとともに増大していくあたりが、なんとも…イカすって感じ、ですね。

♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬ ディスク



交響詩グラディウスIII

Ⓒ KONAMI

1．序曲　Invitation　King of Kings　Prelude of Legend　Departure for space　2．出発　Invitation　Cosmo Plant　3．戦闘 I　1st. BGM　2nd. BGM　Easter Stone　King of Kings　The Old Stone Age　4．Boss！　ボス BGM　Easter Stone　Final Shot　オール・パターン・クリア　5．プレリュード　Invitation　Prelude of Legend　6．戦闘II　King of Kings　Prelude of Legend　7．最後の戦い　Crystal World　The Final Enemy　8．終曲　Return to the Star　Easter Stone　King of Kinfs　Prelude of Legend　Farewell　空中戦　1st. BGM

CD:KICA－1010　¥2,800（税込み）
CT:KITA－1010　¥2,500（税込み）

1990年6月5日発売　キングレコード／コナミレーベル

6月号のコナミ特集で紹介した「交響詩グラディウスIII」。アレンジメントは長谷川智樹氏によるもので、その作・編曲のウデは、はっきりいってすごい！です。

今回のアルバムに関しては、演奏はオーケストラ編成なんだけど、リズム部にドラムスやアナログシンセを使っている曲などもあり、なかなかのボリューム。

あと、各テーマに合わせてグラディウス、グラディウスII、沙羅曼蛇の曲も使用しており、昔のアノ時を振り返ることもできます。ハイ。

詳しくは自分で買って確かめてくださいね。ラストは感動だぞぉー。



NEO・GEO SOUND POWER
──G.S.M.SNK 2──

Ⓒ SNK

1 NEO・GEO OPENING THEME　2～7 NAM－1975　8～13 BASEBALL STARS PROFESSIONAL　14～17 TOP PLAYERS GOLF　18～21 麻雀狂列伝（西日本編）　22～26 MAGICIAN LORD

CD：PCCB－00031　¥2,500（税込み）
CT：PCTB－00009　¥2,500（税込み）

1990年6月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル G.S.M.シリーズ

SNKのNEO・GEO&MVSの初回リリース分ゲームのミュージックがすべて詰まったこの1枚。はっきりいってお買い得。

なかでもおすすめはNAMー1975と、マジシャンロード。もちろんほかのタイトルのVGMも良質なんだけど、このスタイルは特にいいなぁって感じがするんだよね。

PCM&FM&PSGのほとんどを網羅したNEO・GEO。詳しくはVGMコーナーを見てもらうことにして、音楽面でも超期待できるハードゆえに、今回のCDも、そして次回作にも期待できる。

とゆーワケで、まずは聴いてみよう。

読者の一押し盤（ディスク）



CD:28XA－109¥2,627(税込)
CT:ALC－2215¥2,070(税込)
LP:ALR－2215¥2,070(税込)
アルファ　'87年10月25日発売

アフターバーナー
セガ・ゲームミュージックVOL.3

セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3!!聴け！聴くんだ!!…かつどんでも食えや…。まじめにやんないと怒られるから、まじめにします。

このアルバムは4つ（または5つ）のゲームの曲が入ってるけど、どれもゲームに合って（異論もあるが）いい曲が多いと思います。

独断だけど聴きどころ？はアフターバーナーのノリとS・ハングオンの、それぞれの曲のイメージ（青空の下を駆け抜けるような感じ、哀愁ただよう孤独な感じなど…）、あとSDーのベース!!かっこいーんだよぉこれがっ!!曲目解説も楽しいし、超オススメ!!（福岡県　まともなドームくんさん）



レッドアリーマー
魔界村外伝
CAPCOM

Ⓒカプコン

1 プロローグ　2 郷愁（ノスタルジー）　3 旅立ち　4 聖戦　5 破壊王　6 大魔界王の間にて　7 対決　8 エピローグ

CD:PCCB－00034　¥1,500（税込み）
1990年6月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル G.S.M.1500シリーズ

DOHJINコーナー

担当 APAPA

今月は掲載する数を少し増やしてみました。その分、説明が減るけど、みんなの感想はどうかな？

投稿規定◆

同人誌は、発行者（団体）名、通販の有無、通販可の場合は値段および送金方法、また会費や執筆者の募集の有無を書いた物を同封して本を送ってください。またできれば、本のPRとして、簡単なメッセージも書いてほしい。

伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。特徴をアピールしたものほど採用されやすいぞ。

伝言板の締切は6月20日必着。掲載は9月号。

伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。

コーナーへの意見や希望、質問などの手紙も待ってます。（APAPA）

▼同人誌紹介◀

G△



VGMサークル「G−Clef」発行、A5判44頁オフ。まるまるVGMの本。イメージファイトなどのスコアとメンバーの座談会など。

同封のVGMアレンジテープは超スグレモノ。全部で5本あるそうで、ほかのも聞きたい！VGMファンもそうじゃない人もこれは買いだ!!

会誌は送料込み300円の無記名小為替×申込冊数×送料分の切手（1冊70g）で。テープは62円切手同封でお問い合わせを。

（〒178 練馬区南大泉3−3−22 伊藤豊）

HOLD UP!



LOST−CRYSTAL発行、A5判84頁オフ。

アーケード、家庭用、パソコンゲームがネタのマンガ＋トークその他が内容。

送料込み700円の無記名小為替で。会員も募集中。

（〒177 東京都練馬区石神井台8−7−10 豊岡方「H・G」）

ぷらりーふVol.1



サークルぱーみりおん発行、B5判44頁コピー。

3月に出来たばかりのサークル「ぱーみりおん」の会誌第1号でバーニングフォースの攻略＋フリートーク。

250円の無記名小為替＋175円分の切手＋宛名カードで通販を受け付けます。

（〒362 埼玉県上尾市柏座4−9−15 磯野文徳「さーくるぱーみりおん」係）

龍幻―ドラゴンイリュージョン―



サークルJEVA発行、B5判68頁オフ。

内容は、ドラゴンに関するマンガ、小説、イラスト。会長の異人龍君（バーンの竜騎士読んでる？）のドラゴン好きパワーで原稿を集めた、とにかくドラゴンの本。

送料込み900円の無記名小為替で。

（〒111 台東区清川1−31−12 土田方「D・I」）

DRA−QUE倶楽部Vol.1



DRA−QUE倶楽部発行、B5判36頁コピー。

ドラクエⅢをキワめる目的の本1号の改定版。

最大MPキャラを作るためのMP解析、アレフガルドのモンスター宝箱の中身一覧表などの記事は実用性高し。

Vol.1は300円の無記名小為替＋175円切手にて、また現在Vol.5まで発行済みなので、ご希望の方はお問い合わせを。

（〒194 町田市南つくし野1−8−19 浦寺武士）

NAMELESS Vol.5



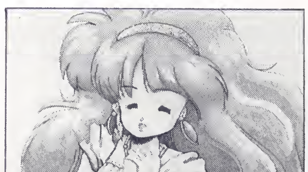
NAMELESS発行、B5判24頁コピー。

TRPG、MSX、アーケード、MD、PCと結局FC以外なら何でもありサークルと化してしまった、元MSXサークルNAMELESSの会誌。ライターとして活動してくれる人を募集中。

隔月で24頁の会誌を発行、入会金100円、会費は2カ月で300円。入会希望の人は62円切手同封で問い合わせを。折り返し、入会申込書＆案内書を送付します。

（〒309−16 茨城県笠間市笠間1545 鈴木岳史方「NAMELESS」）

グラスノスチ・CG集



反ココム党発行、19cm×15cmカラープリントアウト。

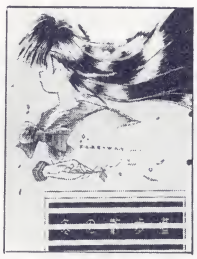
内容はCG10枚＋α。キャラクターデザインはSKY BLUE☆、CGはウチーチィリニッシァ佃煮。

使用機種はX68000／IO−735X／ZS STAFF。

送料込み500円無記名小為替で。

（〒992 山形県米沢市春日2丁目3−11 新和ハイツ103号 梅津敦）

冬の散歩道



光和書籍発行、A5判36頁コピー。

「このたび国際光和企画事務所では、菅野修治先生とあの有名なEMY KISARAGI先生による詩集を制作しました。見たいと思う方は480円＋送料120円で販売いたしますので、600円分の無記名小為替でお申し込み下さい。また作詞、作曲のためのサークル作りましたので、入会希望の方は、62円切手同封でお問い合わせを」

（〒040 函館市堀川町24−7 菅原康高）

You and I



生井俊発行、B5判12頁コピー。

「You and Iという名のコミュニケーションサークル誌にあなたも参加してみませんか？投稿することが大好きなら誰でもOKです。

案内書と見本誌を希望する方は、住所、氏名を丁寧に明記し、100円分の郵便小為替同封でお願いします」

（〒136 江東区南砂3−8−11−314 生井俊）

Hou about Automatic fire

MSP発行、A5判、1号14頁、2号20頁コピー。

1号は数タイプの連射装置の回路図。2号は連射装置の実体配線図、理論解説など。

1号100円、2号150円。送料は1冊140円、2冊190円、3〜5冊270円。現金書留または定額小為替で。ただし100円未満は切手代用可。

（〒951 新潟市浜浦町2−30 関哲哉）

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、１カ月以上も返事がない場合、郵便事故が考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。

伝言板

●サークル会員募集（62円切手同封で問い合わせよう）

☆一緒に活動してくれるゲームやまんがの好きな方、皆で定期的に会誌を作りましょう。サークル名も募集中です。（〒271　千葉県松戸市三矢小台2－13－22　藤原忍）

☆月に1、2度、会報を発行。サークル名も募集中です。（〒996　山形県新庄市十日町2633－35　佐々木ひでくに）

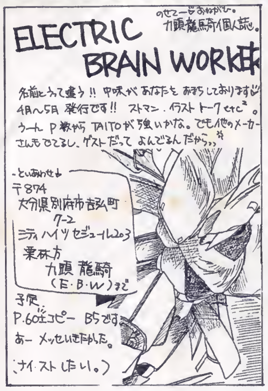
☆アットホームなサークルを目指し、自由に活動していきたいと思っています。購読、執筆どちらでも結構です。（〒570　大阪府守口市大久保町3－16－13　田中方「ホワイトワールド」青龍）

☆ファミコン中心に隔月で会誌と会報を発行しています。（〒239　神奈川県横須賀市浦上台2－27－1136　沼田幸江方「Ｓｕｃｃｕｂｕｓ　Ｐｒｉｎｃｅｓｓ」）

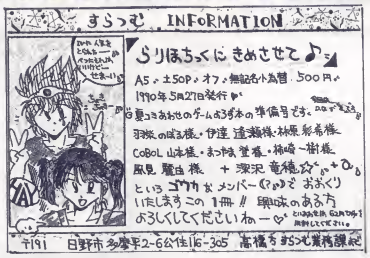
☆サークルを結成します。（〒730　広島市東区矢賀4－8－6　飯塚方「ＭＥＴＡＬ　ＢＬＵＥ」）

☆ゲーム全般、ＳＦ＆ファンタジー、ＴＲＰＧ、小説、イラスト、誌上艦隊ＳＬＧなど何でもありのサークルです。（〒989－41　宮城県志田郡鹿島台出町7　磯田真一「ＣＳプロジェクト」）

☆ライター、イラストレーターを募集中です。ＶＧ・ＦＣ等の実戦から離れ、ＴＶ番組、深夜ラジオ、ビデオ等ジャンルを問わず、コラム、小説、マンガなどをやってます。内容がけっこうハードなので良心のある人はちょっと……。（〒018－33　秋田県北秋田郡鷹巣町綴子字胡桃館95－2　佐藤清光「ＢＵＧ」）









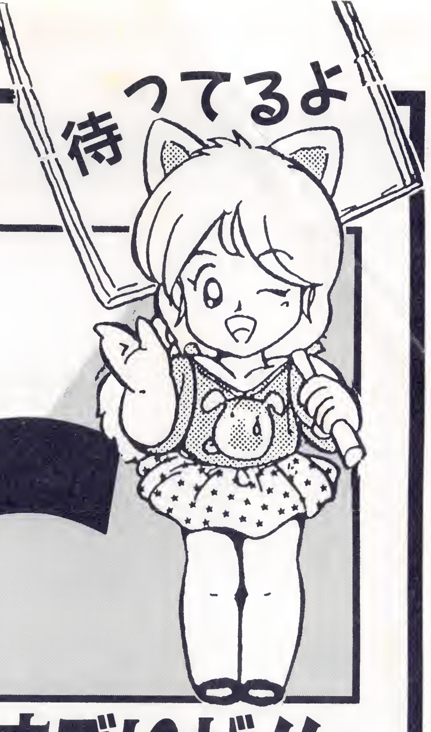




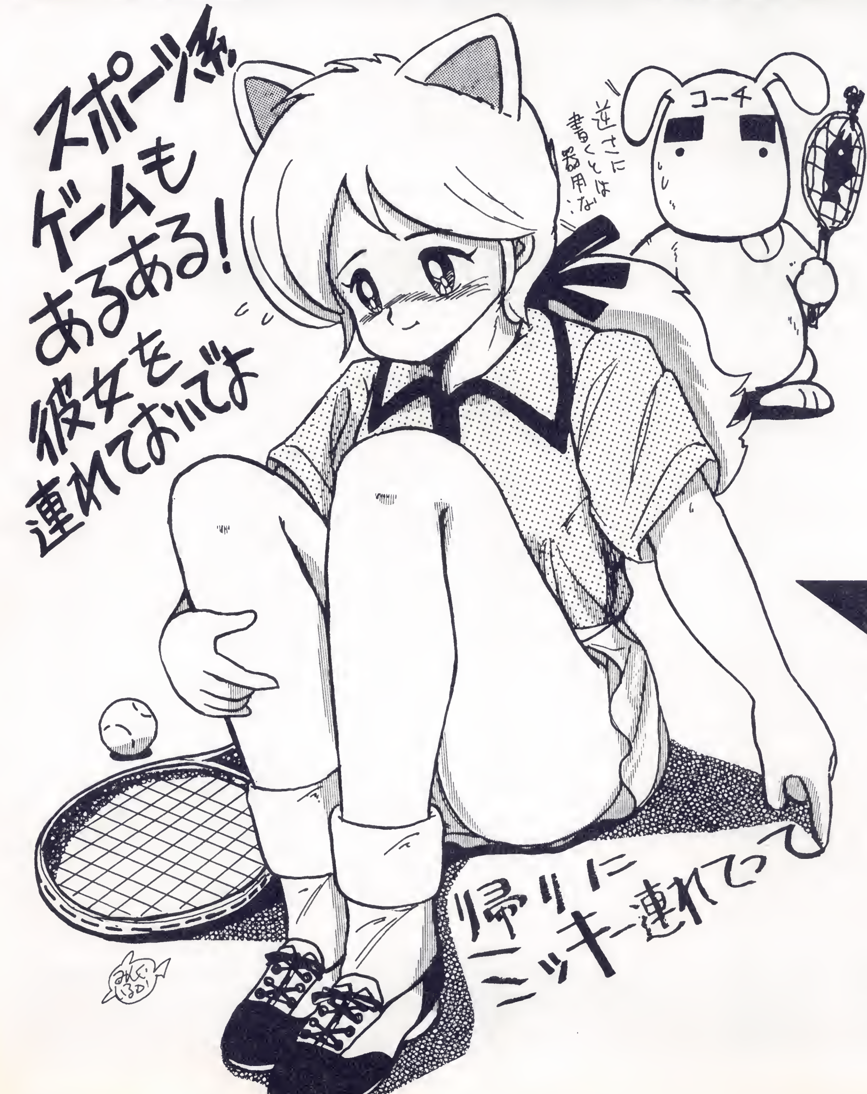


☆ゲームコーナー☆

ミッキー



●1ゲームオール50円！ こいつはすごいぜ!!●



アルバイト急募

- ○時間AM10：00〜PM11：00（早番・遅番アリ）
- ○時給750円以上
- ○年齢18〜25歳
- ○交通費支給
- ○ユニフォーム(ジャンパー)支給
- ○仕事内容はホール係 軽作業、相談に応じます。

タマのミキ丸（本名　美木丸タマ）

その昔、プランプ村に住んでいたが、事情があって美木丸家の養子となってからは、神田に住んでいる（ポチの小犬丸も一緒に引きとられた）。両親（母は〝お使い魔マ〟）とポチの小犬丸の４人暮らしだが、生き別れの妹がいるらしい。多くを語らないが明るい子。
―年齢14歳、歯我田中学に通っている。



神田の新名所だぞ!!
みんなでおいでってば





このコーナーの
写真に写りたい人は
6月2日午後4時に
みんく・いるかが
撮影にいくぞ
声をかけてネ。

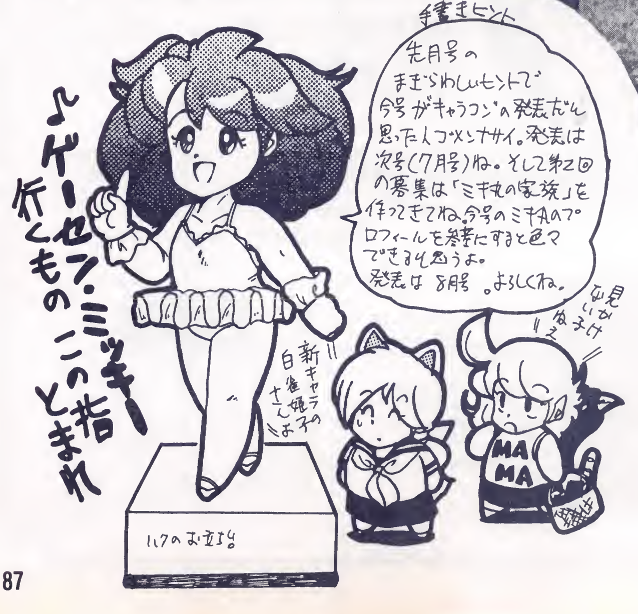
タマのミキ丸―キャラクター大募集!

本コーナーのアイドル"タマのミキ丸"に登場する人物、動物、乗り物等を募集いたします。毎号登場の"手書きヒント"を参考にしてキミの考えたキャラを、ご応募下さい。

要領　ハガキか手紙にキミの住所、氏名、年齢を忘れずに書いて、下記住所まで送って下さい。募集内容は次の通り。
①キャラクターの姿(わかりやすい絵で)
②その名前と性格、ミキ丸との関係
③ゲームセンター"ミッキー"へのご意見、ご感想、ご要望(意見のない人はゲーム全般の感想)以上の3つです。

発表　優秀作品は本コーナーで発表。特に面白いキャラクターは"タマのミキ丸"に登場させます。また、発表した全員にゲーメストグッズを差し上げます。

締切　毎月末、第2回は6月末



ゲームコーナー

ミッキー

〒101 東京都千代田区神田
神保町1−16
☎03(293)4852



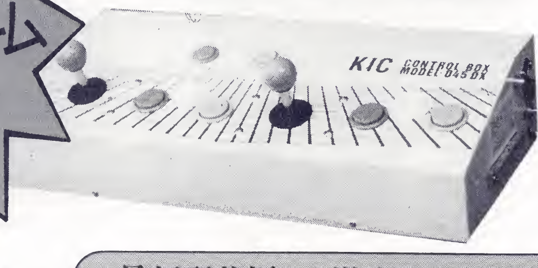
「楽しいミキ丸一家」連載第2回　作●みんく・いるか　提供●ミッキー

この台の前に立つと自然に指が動いてしまう!



名人・達人も集まるショールームへGO!

家庭用モニターで臨場感たっぷりのTVゲームが楽しめるコントロールBOX KIC-045DX好評発売中!!



■価格(KIC-045DX完成品)
Ⓐビデオ端子・VHF対応 ·¥34,000
ⒷRGB21ピン対応……¥28,000
ⒸⒶ, Ⓑ両方対応………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

最新型基板から激安Used基板、各種パーツも多数揃えています。

機能満載・新登場 KIC-045 '90型モデル

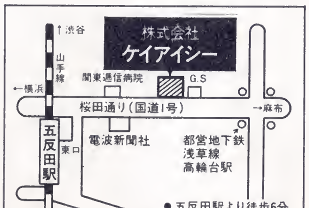
①オートトリガー機能
②ステレオ機能
③カラー調整機能
④電源セルフチェック機能

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー
KIC 株式会社ケイアイシー GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-447-9134
製造 ㈱キョーワインターナショナル

コントロールBOX KIC-045DX 取扱販売店
中部地区 宇宙堂 ☎052-916-1407
関西地区 テクナート ☎06-643-7641
九州地区 パワードサービス ☎092-572-4110

●営業時間 午後1時～7時
(日・祭日もオープンしています。)





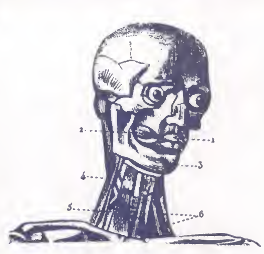
元祖 びっくり日本新企画!!

From 雑君保プ

おニューな企画にグッときちゃうぜヤングメン！



とりあえずよろこんで下さっている皆さま。ありがたいことです。ところで誰だこいつら。



編集者近影：一皮むけて気分すっきりバージョン。

ごあいさつ（ツツイ風味）

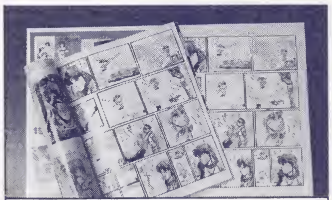
やーーどーーも忘れられた頃にのうのうとやってきやがる男、雑君保プです。しかもそれがマンガでないあたり、我ながらなかなかイカしてるなと思うのですが。ぬにょろぬにょろわっなんだきみはなになにイカしてるワタシに対抗してタコしてるだって?なるへそなるへそ足が多いしかし3本しかないぞダラ2か?なにそれは足ではありませぬとああわかった口ですねほれスミはいてみい何口でもないとおっしゃるうーむいったいなんだろう（ヘソ）とりあえずあれだ、タコを名乗るからには骨があるってのが納得できないなあおまけに君の骨格はなかなか骨太だめだめそんなのタコぢゃあないよおやなんだ泣いているのかみっともない大の大人がなんです**タコぢゃないと言われたぐらいで**あーーあーーまた泣くやーー**いタコぢゃないタコぢゃない**ん、なになにそんなに言うならこの骨抜いてみせようぞほお面白い抜いてもらおうじゃあないですかほれほれ。おやまあ。　まさか本当にやるとはねえ何苦しくて死にそう?

そりゃあそうだ生きてるのが不思議なくらいだもってあと20分だねあん?少しは見直したかってえよせやい人から一寸意見されたからといってすぐに行動してしまうような迎合と妥協のカタマリの骨抜き野郎おっと本当に骨抜きだこりゃいいやはっはっはあ何だとこん畜生今お前そういったなこん畜生冗談じゃない内臓圧迫今にも死にそうな奴に血をぶしゃぶしゃはき散らしながらこん畜生などと言われる覚えはないぞこうしてやるドカバキもひとつおまけにグリグリグリありゃ死んじまったかけっこういい奴だったんだがまあ20分苦しみぬくよりは友のワタシの手でひと思いにいやどちらかといえば足がとどめだったかなあはははははおっとまだ生きてやがるかグリグリグリ。

コラムの部屋
雑ブ、危うくゾンビマンガ進出!?

さて、皆さん別冊はご覧になられたであろうか。私のマンガも今でこそマトモな色合いなのであるが（多少黄色味が強いのだけれども）実は発行寸前の段階まで、2ページ目の色がそりゃあもう無茶苦茶の出鱈目もいーーとこだったのだ。人の肌は青いわ金髪はムラサキだわ空はセピア色だわ。私が初めて目にしたのは既にもはや修正不可能とゆー段階の色校正だったのだが、それがイキナリ人が青い。取り乱す私を見て逆に皆がおどろいた。「そーーじゃなかったの!?」と。オイオイオイ。

普段の私の言動、行動から、あいつならインパクトを狙ってこれぐらいのことはしてくるだろうとふんだらしい。これは全くもって普段の行いが災いしたといえよう。まーーよー奇跡的に直ったからいーーでなかったらこんな妙チクリンなところで人生の教訓を得てしまうところであった。皆も普段の行いには十分気をつけるがいーーぞ。



右が色校正、左が本。少し小さいが色の違いは明らかだ。あ白黒かあはは。

うなぢの思ひ出2

サブタイトル「サブタイトル」といっても北島三郎が地底魔人トルと戦うわけではなくサブのタイトルだ。男色じゃないぞ何のことだあーーところで地底魔人って、何だ。いやだからサブタイトルはーーえーーとあ、そーーだ『やいごはん亭からあげ弁当にしょう油を忘れるとは何事ぞたまに使うとこーーだ全くもうそんな私に頼んでしまった大盛りご飯の現実が重くのしかかる』にしとこう。からあげあと1コしか無いのにごはんはまだたっぷりあるぞどーーすんだぁ。いかーーんこーーゆーーどーーでもいい文章ばかり書いてるからいけないんだ。おかげで上の文章なんか新企画のことには結局触れずじまいで終わっちゃうし。何がグリグリだかもう。グリグリといえば昨日祖母の部屋の戸棚に何かいるってんで開けてみたらネコがいたのにはちょっとびっくりしたぞ。別冊でも書いたよーーにうちの近所にはノラネコが多いのだって、別にグリグリとは関係ないか」

では本文。いよいよ新企画の中味に迫るぞ。中味っていっても中華味の脱字じゃないから校正の人は気をつけるように。

あでも新企画の中華味っていいね。んじゃこれから新企画の中味のことは中華味って呼ぶぞ。決めた。で、その中華味ですが、これは「ほとんど未定」といったところでしょうか。とゆーーのは、毎回内容を変える、企画のための企画をしてみようかと思っているからです。討論、探求、追跡等色んなことをゴタゴタやっていこうとゆーーところで、ゲームから外れる可能性も大です。何かやらせたい企画があったら、中華味の係までひとつよろしく。これに合わせて読者様バージョンは終了しますが、今まで届いたものは機会をみて発表していこうかと思ってます。とりあえず長い間ご協力どうもありがとーーございました。とゆーーことで、完。

SNK Ⓚ氏にインタビュー

カラーにとらわれず、クオリティの高い曲作りを

NEO・GEO CDレコーディング中インタビュー

武者涼汰

武者　Ⓚさんは今までに、何の作品の曲を作られたのでしょうか。

Ⓚ　何の作品、というよりもプロデューサーとして音楽に関わってましたね。

武者　昔からずーっとサウンド一筋でこられたのですか。

Ⓚ　サウンド一筋になったのはつい最近ですね。でも、それまでもずっとサウンドにはかかわってましたね。

武者　SNKには「これがSNKのサウンドだ」というようなカラーがあんまり見えない気がするのですが。

Ⓚ　個人的にはカラーというのは作りたくないんです。そういったものにとらわれるよりは、よりゲームに合わせた曲作りを目指したいですね。

武者　NAM―1975の場合、より音楽が演出的な感じがしたのですが。

Ⓚ　基本的にはNAMの場合、全体的にシリアスなところがあり、そして映画的にというのが、一つのメインテーマでもあるわけです。だけど音楽の場合、極端に趣味に走りすぎてしまうとプレイヤーの意志を飛びこえて、ゲームの世界から浮いてしまいます。だからモロにクラシック等でもり上げたくはないんです。

音楽面でも注目に値する豊富なメモリ

武者　Ⓚさんは、今回の5つのゲームのうち、何のゲームを作られたのでしょうか。

Ⓚ　私は一応すべてにかかわってます。まぁ、ディレクターといったところでしょうか。

武者　ようするにまとめ役というわけですね。NEO・GEOの場合、たくさんの音源が使えますよね。

Ⓚ　PCMが7声、FMが4声、PSGが3声使うことができます。

武者　それだけの音源を使えるとは、なんとも魅力的ではありますね。でも、今になってPSGをハードのなかに組み込んだのはなぜなのでしょうか。

Ⓚ　やはりゲームミュージックだからでしょう。いくらPCMやFM音源がすばらしいといってもやはりPSGの音がないとゲームらしさがなくなってしまいますし。正直なところ、PSGを使わなくても曲は作れるんですけどね。

武者　NEO・GEOはたくさんメモリが使えることでも注目されてますが、やはり音楽面でもたくさんメモリを使うのでしょうか。

Ⓚ　やはり…そうですね。今回リリースする麻雀なんて歌をそのまま入れてますし。

武者　歌ですか?歌というとやはりサイコソルジャーを思い出してしまうのですが。

Ⓚ　今回は2曲ほど入れてあります。ちなみに演歌なんです（笑）。

武者　麻雀で演歌…ですか。まさに雀荘で有線、て感じですね（笑）。では今回のCDにもちゃんとボーカル入りで収録されているのですか。

Ⓚ　いや、今回は少々問題がありまして、ボーカルバージョンではなくて、カラオケバージョンが入っています。

武者　やはりMAX330Mバイトといっても、原音そのままだとだんだんメモリが足りなくなると思うのですが。

Ⓚ　もちろんそうです。だからノイズゲートやイコライザーなどのエフェクターを使って、できるだけ原音のほうで加工してサンプリングしてます。

武者　話が前後しましたが、今回のCDには、NEO・GEO用ソフトの初回リリース分の5タイトルが収録されるんですよね。

Ⓚ　そうですね。

武者　何かアレンジ等はなさったのですか。

Ⓚ　いや、今回は初めてなので、NEO・GEOの原音を収録しました。アレンジは次回作まで楽しみにまってください。

武者　でも、さすがに5タイトルもあると、ボリュームがありそうですね。

Ⓚ　まあ、今回はNEO・GEOのハードのすごさが分かってもらえればいいな、と思っています。

武者　なるほど、そうですか。で、このCDの発売はいつになるのでしょうか。

Ⓚ　NEO・GEOのフルアルバムが6月21日に発売されます。7月21日にはビーストバスターズのGSM1500シリーズも発売されますから期待していてください。



右から中井氏、那須さん、K氏。スタジオにて。



これがNEO・GEO！音楽面での性能は見逃せないぞ！

We Love VGM!



麻雀狂列伝

夜の喧噪のなか、ドラマが始まる…

なんと歌が入っている、すっごい麻雀。そーいやSNKってサイコソルジャーでも歌入れてたよね。

麻雀狂列伝は、演歌2曲とカラオケ、その他のBGMが収録されているけど、CDには都合上歌は入っていない…悲しいっ！

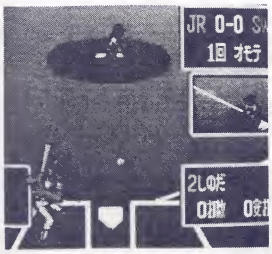


トッププレイヤーズゴルフ

キャディさんしゃべる(こんなんばっか)

前出のベースタプロにもいえることだが、スポーツゲームの場合、どちらかというとBGMだから、画面と合わせないと、どーしよーもないので、ボイスを…行がたりない！

とにかくキャディさんのアドバイス、英語です。勉強するか？

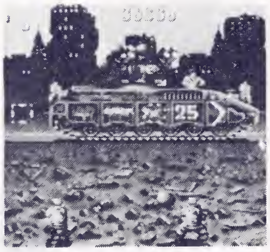


ベースボールスターズプロフェッショナル

まさにアメリカンドリーム！

こりゃもーしゃべりまくりのベースタプロ。VGM自体も、大リーグの雰囲気をかもし出しているんだけど、やっぱボイスが目立ちすぎて…。

ボイスだけじゃないか、グラフィックもなかなか。見て楽しいのだ。CDだけじゃなく、ぜひプレイしてほしい。

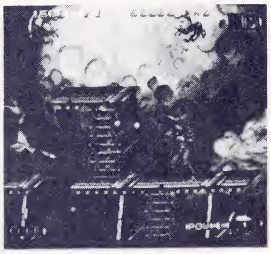


NAM-1975

より映画的なNAM−１９７５！

映像面でも音楽面でも、より映画を目指したと思われるNAM。ゆえに「VGM」というよりは「映像音楽」って感じるトコロが、ゲームをプレイしていて第一に感じたね。

画面と合わせないとこの曲のすばらしさはわかんないよっ！といっとこ。



マジシャンロード

いかにもアクションってノリがいい！

今回リリースされた5タイトル、全部サンプリングボイスがイカしているんだな。

マジシャン・ロードの場合、演出部分(デモ)で効果的にボイスを取りいれてるのが◎。

ミュージック自体も、アクションゲームなんだ！って感じのノリが気持いーよ。

GAMEST ゲーメスト7月号プレゼント

プレゼント希望の人は

6月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
6月30日の消印のあるハガキまで有効。
◇当選者発表
ゲーメスト7月30日発売9月号誌上にて発表。

①タイトー提供WGPポスター（15名）



キミはレイニー派？シュワンツ派？

②㈲アミューズビデオ米子提供所さんのストップランプ（2名）



自動車につけるストップランプで12V車専用だぞ！

③アイレム提供迷宮島キックル人形（4名）



こだわりのアイレムが作った人形！見えないところにこっている!!

④コナミ提供パロディウスだ！ポスター（10名）



笑撃のデビューのパロディウス－もうプレイしたかな？

⑤ナムコ提供KLAXバッジ&ポップセット（10名）

遂に3ヵ月連続プレゼント



⑥ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



何回応募しても当たらないキミ、もう一度チャレンジだ！

⑦雑君パスケース（5名）



テレホンカード入れにもなる超スグレモノー

⑧毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）

キミは何を期待するか!!



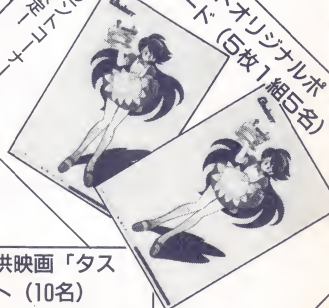
⑨ポニーキャニオン提供映画「タスマニア物語」チケット（10名）

タスマニア物語
観賞券

夏休み公開予定!!

⑩ゲーメストオリジナルポストカード（5枚1組5名）

プレゼントコーナーレギュラー化決定！



当選おめでとう 5月号プレゼント 当選者発表

サイトロン／ポニーキャニオン提供ダライアスIIビデオソフト

（東京都）河　成哲君

サイトロン／ポニーキャニオン提供缶ペンケース

（岩手県）石杜　淳君
（茨城県）相野基優君
（千葉県）山藤　聡君
（〃）鵜澤盛人君
（東京都）神保成実君
（〃）菊地克次君
（〃）高階俊嗣君
（神奈川県）鈴木幸宏君
（新潟県）竹之内貴広君
（〃）飯泉隆史君
（京都府）吉岡勝美君
（兵庫県）黒田卓弘君
（島根県）原　敦司君
（広島県）北田高弥君
（福岡県）北出淑美さん

アミューズビデオ米子提供

Ⓐテレホンカード

（東京都）会田裕一君
（神奈川県）西村正晴君
（福岡県）泉　光雅君

Ⓑ壁かけ時計

（茨城県）墓田哲也君
（大阪府）樋口宗光君

毎度おなじみ㊙生写真

（宮城県）小室義男君
（福島県）穴澤　剛君
（茨城県）佐藤則久君
（埼玉県）近藤　勇君
（東京都）山田浩志君
（〃）塩野裕幸君
（静岡県）門名浩則君
（愛知県）石原孝則君
（兵庫県）山崎祐二君
（宮崎県）小原圭亮君

ナムコ提供クラックス・バッジ&ポップ

（北海道）真田知之君
（〃）浅香雄一郎君
（〃）加藤　幸君
（茨城県）宮田博幸君
（千葉県）小林　剛君
（東京都）橋本晴海君
（〃）田代俊一君
（神奈川県）奥成洋輔君
（愛知県）服部賢人君
（〃）荒井俊孝君
（岐阜県）石田裕昭君
（和歌山県）久保正文君
（〃）笹井健次君
（奈良県）吉田修治君
（京都府）布目　基君
（大阪府）森下克己君
（〃）上園将司君
（広島県）水牧孝文君
（福岡県）川島浩嗣君
（鹿児島県）東野夏男君

ナムコ提供クラックスポスター

（北海道）大林哲也君
（宮城県）黒臈光輝君
（東京都）小林達也君
（神奈川県）長沢　力君
（〃）栢沼良行君
（長野県）外谷次郎君
（新潟県）藤木靖久君
（岐阜県）谷藤俊介君
（京都府）武島浩亮君
（熊本県）古川　守君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード

（北海道）小玉　忍君
（〃）栗原　諭君
（〃）高坂史彦君
（兵庫県）沖谷泰二郎君
（熊本県）牛島　晶君

雑君パスケース

（東京都）横山みゆきさん
（神奈川県）愛甲しのぶさん
（静岡県）日吉泰成君
（京都府）五太子順昭君
（兵庫県）入交　朗君

マージャンギャルズグラフィティVOL.4ポスタープレゼント当選者

（宮城県）小林忠和君
（群馬県）松森弘樹君
（栃木県）磯　和浩君
（埼玉県）山内一憲君
（千葉県）丸本健一郎君
（東京都）宮島　晃君
（〃）臼井政幸君
（神奈川県）桑折寛之君
（神奈川県）今井　享君
（〃）山崎照幸君
（石川県）竹田一君
（〃）林　誠君
（福井県）長谷川洋君
（静岡県）仲田　強君
（〃）吉井昭洋君
（愛知県）石原和典君
（京都府）泉　正人君
（大阪府）仲原達也君
（香川県）北谷嘉紀君
（福岡県）石井秀一君

めざせハイスコア!!

今回はゴールデンウィークのため締め切りが早まってしまいました。いつも通りならパロディウスだ！（4部門）やG・LOC（3部門）も集計できたかも…。（担当）

NTK2店合同 ☆=12

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	570,810	AVG-WAR	テクニカル B装備 9面 フォースフィールド
2	エイリアンズ	969,500	AVG-WAR	全2周クリア
3	コラムス	1,261,190	苫小枚SEGAの店員さん	LV72 ジュエル 2198
4	あしたのジョー	クリア	JAF-Y.O	1コイン
5	カダッシュ	クリア	恵中のハザマ君	僧侶
6	WGP	100points	LAP-BMXER	6速レーシング ALL (入荷2日目)
7	スーパーフォーミュラ	5'42"749	AOIさん JAF-Y.O はいっちゃった	DP=36 マクラーレン使用
8	ロッドランド	488,500	まりちゃん	ノーマル
9	ファイナルファイト	1,531,980	AVG-B.B	コーディー 5面
10	1941	11,248,300	NOBUさん	1コイン ALL

弘前ハイローザスペースランド ☆=10

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルホーク	12,853	雲雀"守護神はワルキューレ"豊Ⓡ TM㊎	ALL、ノーマル 放浪妖怪だよ
2	クルードバスター	185,230	E-SWAT'S 俺が会長だ!M.SⒸ	R-5 ノーマル とおる!チャチャチャッ!!
3	ブロクシード	707,216	メインストリートゲーマー E-SWAT'S-ZRY-	㊎、ノーマル しおしお買いました
4	ハテナ?の大冒険	2,091,200	IDOL ZEALOT 住人さんっ!Ⓒ	ALL、ノーマル 巨星堕つ!白竜閉店!
5	クォース (2P協力)	754,650	たまライブ行きたいよー & OTLゲロベン	2周目1/7 B=3,310
6	エアバスター (1P側)	1,665,890	OTL-Y談、男色OK HHC-B.Ben	㊎、ALLノーマル 鬼畜、全部買うな!
7	クラックス (セレクト有り)	2,164,247	えげろりこんふざけんな ふぐりなめぞう	WAVE1～68 某会長は-2
8	ファイナルファイト (コーディー)	2,506,110	E-SWAT'S ATTⒸ	ノーマル ROUND6
9	グラディウスIII (C)	2周目3面	E-SWAT'S おやじはボーリンガーⒸ㊎	㊎ ノーマル 最低暴言なんでもあり
10	グラディウスIII (EDIT)	2周目5面	E-SWAT'S "病院へいこう!"Ⓒ㊎	㊎ ノーマル 主演:欲師丸ひろ子

プレイシティキャロット琴似店 ☆=11

北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP	2'42"203	あじくん	2P協力者 WHIM-M.A
2	クラックス	3,021,963	BREM-BOK	WAVE81 セレクトあり
3	S.T.U.N.ランナー	1,099,375	加納渚	LV1～20 WARPなし
4	ファイナルファイト	3,113,800	BREM-VATSHU	コーディー、クリア 元気でね、星斗
5	1941	13,458,700	BREM-キミちゃん	クリア、ノーマル
6	WGP(オートマ)	Pts.117	NGM-BIN 加賀谷くん	
7	WGP(ノーマル)	Pts.120	NGM-BIN MOG	
8	WGP(レーシング)	Pts.120	MOG-加賀谷くん 畠山くん、BIN、谷岡くん	
9	デンジャラスシード	4,134,100	α General-Masaki	クリア S=12、B=4
10	S.C.I.	10,381,410	NGM-師匠	骨折より復活

プレイシティキャロット旭川店 ☆=11

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	WAVE80	AION-AOT	セレクト有 イージー 6,815,535
2	クラックス	WAVE41	AION-タテ5つのKLAXは…	セレクト無 イージー 5,371,975
3	マーベルランド (ノーマル)	1,007,580	ARIS	1コインALL
4	エアバスター	1,256,860	寒冷地仕様PIA	ノーマル 1コインオール
5	エアバスター	1,279,050	AION-弟 & PIA	ノーマル クリア 2P合計
6	クルードバスター	115,810	AION-新人募集-ROX	ノーマル R-4
7	クルードバスター	102,420	AION-ROX & PIA	ノーマル R-4 2P合計
8	ファイナルファイト	1,501,730	ARIS	1コインノーマル R-5 コーディー
9	スーパーフォーミュラ	2'49"985	LEVIN-GAIA-NERO	レバー スズカNA 1位
10	クォース	419,520	AION-惚れて深川-ROX	R-79 B-1319

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トリオザパンチ	2,220,600	RADISH-T.S	スライル6面
2	コラムス(1P)	258,917	なかすくん	JEWEL747 レベル30
3	クラックス(1P)	1,846,665	ARY	56面
4	鮫!鮫!鮫!	1,387,800	中央高の青い虎 上杉	8-5 1Pバージョン
5	グラディウスIII	2周目2面	OAG²-めーしゃ㊎	TYPED
6	グラディウスIII	2周目2面	中央高の青い虎 上杉	EDIT
7	マーベルランド	1,540,630	RADISH-T.S	ALL ノーミス
8	ダイナマイトデューク	1,528,830	UZI 中尉	ALL D×8
9	グラディウスII	2,455,500	OAG²-めーしゃ㊎	5周目4面
10	スコア募集中!	ハテナ?の大冒険	クルードバスター	バトルシャーク㊍

ゲームプラザヴィクトリア ☆=4

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	976,772	HOZAKY-JOE	Jewel844 LV62
2	ハテナ?の大冒険	2,280,400	HOZAKY-Y・F	ALLノーマル
3	エイリアンズ	1,026,100	F. Dumpings	ALL全12面 ノーマル
4	ロッドランド	484,750	HOZAKY-Y・F	表ALL
5	レーシングヒーロー	52,292,030	ブーヨン伊藤	ALL
6	カダッシュ	EXP 22,467	α-General-岡原朝希	1コインALL 魔法使い(LV20)
7	1941	11,500,600	ATSZSHI	ALL
8	ファイナルファイト	2,805,340	HAC-なすび	R-6ボス
9	スーパーフォーミュラ	5'53"117	わたしはただのチキンです	29Point WC1.1.5 1位
10	グラディウスIII	1,175,140	SHORIN	2-9

ファミリーランド =3

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0175)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(A)	前回と同じ		
2	グラディウスIII(B)	872,480	AION-HUL-KGT.A. ことづて-新しい気持ち	2-1 牧野～がんばれよ!
3	スーパーフォーミュラ	5'59"895	AION-HUL-ICE	1、2、4、4位
4	クラックス (イージー)	3,214,038	AION-HUL-WIN	R-78 途中で時間切れ
5	ファイナルファイト	1,861,250	MoAi-AION-M・TAN	6面 コーディー デブ3人
6	エイリアンズ	752,500	ちょんがー君	11面
7	ハテナ?の大冒険 (イージー)	1,714,800	AION-HUL-WIN	1コイン 全7面クリア
8	ウイニングラン	2'20"929	AION-GND	ベストラップ 34"262
9	1941	申請中	だれか	ヨッちゃんがいたら……………。
10	マーベルランド	申請中	やってよー。	松木ちゃん!会報でたよ。

ハイテクランドヒノデベガス

宮城県仙台市青葉区中央1-10-23 3F ☎(022)264-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (コーディー)	1,054,110	Cyber-Ryu㊣逆	
2	ブロクシード	389,925	DAD	ライン数124
3	スーパーモナコGP	6'24"90	福島のD.S君	4332
4	シャドーダンサー	1,167,500	おにぎり君	1コインALL
5	スーパーマスターズ	-13	チバ	1コイン18ホール
6	ターボアウトラン	8'28"60	Messiah Z	1コインクリア
7	プラスアルファ	1,000万+α	ラ=レダルーバ KAHM	1コイン
8	カプコンワールド	479,600	ZAN	1コイン
9	ゴールデンアックス	偏差値=468.5	佐藤晋一郎	1コインALL
10	ファイティングファンタジー	284,270	TOB	1コインALL

札幌そごう内ゲームスポット ☆=1

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	1,899,213	BREM-㋳巻♥	R-1からSTART ワープあり、B=56
2	マーベルランド	1,558,660 398,160	α・General-Masaki	ノーミスALL ノーミスALL
3	エア・バスター	1,613,930	BREM-BoK♡	残×1、ALL
4	デンジャラスシード	4,154,800	α・General-Masaki	ALL S=12 B=4 あと2万はのびる?
5	ファイナルファイト	3,123,840	α・General-なすび	コーディー使用 ALL
6	R-TYPE II	785,700	BREM-キミちゃん"♥"	R-2-4
7	鮫!鮫!鮫!	1,476,570	BREM-ロリロリ キミヒコくん	
8	ウイニングラン鈴鹿GP	2'46"085	AVG-舞姫	6速M.T
9	S.T.U.N.ランナー	1,112,130	NAGISA-KANOH	レベル?
10	パワードリフト	7'02"28	今日で神奈川人!!bye♡ BREM-VATSHU	Cコース ALL1位

ゲームポイントフリーウェイ ☆=5

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド(表)	690,350	100万でるのかな? FPS-0.2%SJr.	ノーマル 1コインクリア
2	ロッドランド(裏)	591,100	FPS-0.2%SJr.	ノーマル 1コインクリア
3	メジャータイトル	-15	FPS-0.2%SJr.	1コイン ホールアウト
4	カダッシュ	EX-19350 G-276 LV-13	BMT-MAX	NINJA 1コインクリア
5	スーパーフォーミュラ	2'06"581	まだのびる FPS-0.2%SJr.	デトロイトクリアー レバー
6	スーパーフォーミュラ	5'31"777	20秒台?何ですか? FPS-0.2%SJr.	ワールドクリア レバー
7	S.C.I.	10,280,940	FPS-SCMⓇ	ノーマル 1コインクリア
8	コラムス(イージー)	70,092	FPS-財布軽夫	ノーマル レベル16 ジュエル567
9	コラムス(ミディアム)	108,169	FPS-M..GD	ノーマル レベル19 ジュエル526
10	コラムス(ハード)	190,198	FPS-SCMⓇ	ノーマル レベル26 ジュエル606

プレイランドファンタジー ☆=7

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	W.G.P	120POINT	PGP-RII㋕	6速 ALL
2	トリオ・ザ・パンチ	2,351,400	㋟はダではない 怒羅権-RYU㋟	ALL
3	1941	12,557,100	AION-あと120万pts!?	3ゲージALL
4	1941	11,797,400	MGT-とむ・あんな	4ゲージALL
5	クラックス	1,561,668	福島では176万の佐藤君	56面
6	ファイナルファイト	2,913,800	SPREAM-Y.U㊕㊝	コーディー
7	マーベルランド	1,161,470	TROPICAL-CAT	ALL
8	空牙	3,899,460	SPREAM-SAK㊝	ALL
9				
10				

ハイスコア掲載店改訂計画 お知らせ第4弾

そろそろ書くネタもなくなってきましたが、とりあえず中間報告なるものをしておきます。

4月末の時点で、新たに掲載を希望しているお店は22店あり、このあとも増えるようなのでうれしい悲鳴を上げているところです。しかし、掲載できなくなってしまうお店が出てきます。そこで、新たに応募の条件なるものをつけてみました。

○同じ県のメーカー（もしくは個人経営）直営店は1つのワクにまとめる。

現在の掲載店でもこうしている所がありますが、新たに掲載を希望するお店や現在掲載されているお店で、もしよろしければ考えてほしい項目です。

○県によって掲載店が多い店は遠慮していただく。

基本的には、今まで掲載されていなかった県を中心に掲載店を増やしていく予定です。

また、3月末まで掲載を希望しているお店ももう一度手紙を送ってください（前号も書きましたが）。

とりあえず、今回の報告は以上ですが、今回抽選に漏れてしまった場合は、他の掲載店が抜けてしまったときに補充していく予定です。

やまかわ悠理

ハイテクセガ高崎 ☆=10

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド(表面)	全面クリア	MB-ひびき洸	DA君 裏面は任せたぞ!
2	ロッドランド(表面)	全面クリア	「単なる穴埋め」 DAR-SWL	ノーマル 1コイン
3	ロッドランド(裏面)	713,400	CSD復活 DAR-SWL	ノーマル3人 ALL 入荷7日目
4	レーシングヒーロー (Aコース)	54,480,400	SZR研究会会長 TMC-ILM	完全ノーマル設定 1コインクリア
5	ラインオブファイヤー (1P)	8,939,070	MB-ひびき洸 (新命明)	ノーマル1コイン ALL Bコース担当
6	ESWAT(1P)	2,559,100	本庄東高等学校卒業生! 有名人S君	ノーマルALL
7	1941(連)(P38)	12,582,100	TMC-KRS	ノーマルALL4 ゲージ
8	ファイナルファイト (連)(コーディー)	2,683,820	MYK	ノーマル2人6面
9	ラインオブファイヤー (2P)	14,247,640	(1P)MB-ひびき洸 (2P)CSD-NEU	ノーマルALL 集計してほしい
10	戦場の狼II	近日入荷	しかしすでにカンスト…… クラックス1000万点に期待	頼みますよ JUNさん

ゲームイン・クーガー ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-44 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス(1P)	2'23"85	BRACK-MAN	
2	フォートラックス(2P)	2'19"86	MINORU(す) & BRACK-MAN	
3	ロッドランド(表)	509,450	KGC-IHI(ク)	クリア
4	ロッドランド(裏)	611,100	KGC-J(ク)	クリア 1P使用
5	ファイナルファイト (コーディー)	2,357,220	キラーカーンORA	6面
6	ファイナルファイト (ガイ)	1,793,670	OZA	5面
7	1941(1P)	10,502,600	KGC-IHI(ク)	クリア P.S.見たか!船山!
8	1941(2P)	11,989,000	MINORU(す)	クリア
9	クォース	354,500	うちのタマひろしと クールファイブ	ステージ7 ■1322
10				

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2--17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	1,325,815	TROPICAL-CAT	イージー 67面
2	1941(1P)	11,059,200	TROPICAL-CAT	ノーマル ALL
3	ブロックアウト	82,592	TROPICAL-CAT	ノーマル 19面 FACE163
4	ファイナルファイト	2,410,500	TROPICAL-CAT	2人 ノーマル 6面 コーディー
5	マーベルランド	1,208,400	TROPICAL-CAT	3人 ノーマル END
6	ブロクシード	352,872	TROPICAL-CAT	イージー LINE173
7	グラディウスIII (テクニカル)	586,820	SUKA	5機 イージー 10面 EDIT
8	ヴォルフィード	2,156,890	EDB	3機 ノーマル 8面
9	スーパーフォーミュラ	36pts	LSD	イージー ALL1位 フェラーリ
10	グラディウスIII (テクニカル)	564,390	AGF (知っている人は知ってる)	3機 ノーマル 9面 TYPE.B

ウィルトークTAITO高崎2号店

群馬県高崎市連雀町25 ☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カダッシュ	1コインALLクリア	AMS	EXP 21,421
2	キャメルトライ (スペシャル)	6'12"09	あと1分	1コインALL スコア326,130
3	キャメルトライ (エキスパート)	4'55"06	あと1分	1コインALL スコア191,500
4	キャメルトライ (ビギナー)	2'51"01	あと1分	1コインALL スコア132,290
5	チャンピオンレスラー (コブラ)	30,403,100	UEI	1コインALL
6	チャンピオンレスラー (ニトロバックス)	14,058,300	ANK	1コインALL
7	チャンピオンレスラー (ブラックマシーン)	13,409,200	AHO	1コインALL
8	カプコンワールド	1,122,500	U・S・Y	1コインALL アシスト2人
9	ELVIRA	7,885,230	RUCY & SHIRO	
10	1941	10,866,500	MASASSIN	1コインALL イージー ライフ4

ゲームブティック&ベティ ☆=9

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941(2P)	12,966,900	ACT-XYZ-PGM、 ACT-あわふき	クリア ノーマル設定
2	ファイナルファイト (2P)	3,320,220	CBA ZAO-HIR	クリア、各々1コイン ガイ、コーディー
3	ファイナルファイト (ガイ)	3,106,590	ZAO-HIR	1コインクリア
4	ファイナルファイト (コーディー)	2,070,980	ZAO-HIR	1コイン、6面
5	コラムス (ハードスタート)	3,192,967	SPREAM-BOMB	J.3793、L.117 ノーマル設定
6	コラムス (イージースタート)	355,869	もけけけけ…(ほ)	J.1333、L.38 ノーマル設定
7	ペンゴ	183,100	まだのびるよ! かづをちゃん	RD.16
8				
9				
10				

秋田キャロットハウス ☆=3

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1 ☎(0188)32-2688

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	WAVE=66HL	今夏発行?ラミィ本	ワープ有
2	コラムス	360,481	ESFORCE- チキンジョージ	L37 J=967
3	ブロクシード	LINE=211	ESFORCE=BEER	
4	ファイナルファイト	2,586,910	NORI	コーディー使用
5	グラディウスIII	2周目2面	ゆきCHAN	
6	鮫!鮫!鮫!	1,389,540	SOSAI	7-6 (連)
7	クルードバスター	100万点は	なかなか	こせない。
8	マーベルランド	クリアは出てる	でも申請が	ない。
9				
10				

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (ガイ)	2,490,780	ZIL-APPLE	6面
2	ファイナルファイト (コーディー)	2,766,140	ZIL-APPLE	6面
3	ファイナルファイト (ハガー)	2,720,340	EX-S-T²	6面
4	ファイナルファイト (2P)	1,619,480 1,469,960	浴衣の兄弟	6面 (実はウソ)
5	ロッドランド(表)	540,250	NAL	32面
6	ロッドランド(裏)	611,800	NAL-ALL	ノーマル
7	1941	12,400,100	TRI-N.T	イージークリアー ライフ4スタート
8	コラムス	1,699,938	ZIL-APPLE	イージー 2500万もいかんね
9	ハテナ?の大冒険	1,800,000	ZIL-	ランクやさしい、クリア T4桁忘れ
10	グラディウスII	634,400	シカシマン(偽名)	②F 2-4

ナムコスカイランド

福島県郡山市中町13-1 うすい百貨店内 (0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	341,720	柳沼新一	ノーマル ALL
2	マーベルランド	301,740	柳沼新一	ノーマル ALL
3	クォース	196,394	AyY	564
4	ボンピングワールド	920,980	AyY	9-26
5	デンジャラスシード	412,550	深谷	1コイン
6	バーニングフォース	656,150	渡辺	4-2
7	バーニングフォース	218,250	高玉ナナ	3-2
8	R-TYPE	736,200	古元	13R
9	沙羅曼蛇	1,113,700	柳沼新一	1コイン 2周目
10	フェリオス	497,600	柳沼新一	1コイン クリア残4

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=3

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	WGP(4速)	POINT:117	K.M	ノーマル設定 1コインALL
2	キャメルトライ	414,600	NHK	設定 SPECIAL ALL (5'52"4)
3	エイリアンズ	970,400	NHK	ノーマル設定 2周クリア
4	グラディウスIII	605,360	ゆきCHAN	ノーマル設定 2-1
5	フォートラックス	2'24"91	NHK	ノーマル設定 2人プレイ
6	1941	10,486,800	ゆきCHAN	ノーマル設定 1コインALL
7	マーベルランド	1,147,550	ESFORSE-ZK	ノーマル設定 1コインALL
8	ファイナルファイト (1P)	209,868	Moo	ノーマル設定 6面(コーディー)
9	ミッドナイトレジスタンス (1P)	1,493,200	Moo	ノーマル設定 1コインALL
10	空牙(1P)	1,022,430	NHK	ノーマル設定 5面ボス

ジャックアンドベティ ☆=4

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド	607,750	R-ANGEL	裏面ALL残0
2	戦場の狼II	506,550	NOP-OAC	5面2回目地雷
3	ハテナ?の大冒険	1,525,500	Rin-Russel-OAC	1コインALL
4	カダッシュ	54276/20	香津美リキュール REM-OAC	エリクサーあり G3127 忍者ALL
5	トリオ ザ パンチ	2,361,000	NOP-OAC	1コインALL
6	ファイナルファイト	2,865,500	ACH	6面ボス(コーディー)
7	1941	12,836,600	NOP-OAC	1コインALL 1P使用
8	コラムス	929,782	FIN(白)	レベル62 ジュエル1859
9	あしたのジョー	ALL	FIS	IR KO-3TKO-3 トータル5'05
10	エイリアンズ	1,041,500	NG3-アバタールNAT³	2周ALL

モンテカルロ ☆=1

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カダッシュ	L16	WGINO	
2	エイリアンズ	948,400	てちゃく	1コイン 2周目クリア
3	ロッドランド(裏)	628,100	てちゃく	1コイン ALL
4	WGP	120P	KOS	1コインALL 6速マニュアル
5	マーベルランド	695,940	白岩道隆	ノーマル END
6	グラディウスIII	2周目 5面 963,500	ATF-ツチノコハンター	TYPE-A フォースフィールド
7	1941	11,920,600	ATF-SHA	1コイン ALL (連)
8	鮫!鮫!鮫!	2,174,900	ATF-REV	10-07 1コイン
9	ファイナルファイト	2,370,160	J!J!JHじれっパナ	コーディー6面
10	クラックス	5,653,684	EPT	1コイン WAVE57

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (4速)	3'06"93	Z.G執念35万	D.P=4581 ノーマル設定
2	レーシングヒーロー	53,401,810	RMC-SHO	オランダコースゴール ノーマル設定
3	コラムス(イージー)	183,644	Z.G先駆35万	LV27 J969 ノーマル設定
4	コラムス(ミディアム)	846,503	Z.G先駆35万	LV60 J1946 ノーマル設定
5	コラムス(ハード)	861,731	待ち宝石こなく 積んだ(R)	LV59 J1746 ノーマル設定
6	ブロクシード	605,758	KAN	LV52 LINE198 ノーマル設定
7	ファイナルファイト (ガイ)	1,845,990	栗原康行(上高2-1)	6面エブリー設定
8	クラックス (面セレクト無し)	585,545	Z.G幸運すぎ35万	8面イージー設定
9	1941(1P)	9,949,300	ISG	1コイン全面クリア ノーマル設定
10				

ハイスコア通信(常時掲載運動実施中)

○PC松本(長野)
近ごろピンボールを注目する人が増えてきたのは良いことです。これもC・C氏のおかげか?

○がらんがらん(長野)
ギャルズ♡アイランドの売れゆき早いです。残少々、お早めに…。(あ)

○扇が丘レジャーセンター(石川)
1Fは大型筐体、2Fはテーブルです。テーブルは2ゲーム100円、大型も1ゲーム100円で2ゲーム100円の6人プレイ可のファイナルラップが人気あります。これからもよろしくお願いします。

○イエローハット(愛知)
先日ベーマのチャLOTの記事をまちがえて送ってしまいました。どうもおさがわせしました。
激ボケ丸出し▲店▼担当(さ)

○BC京都(京都)
4月15日にレイアウト変えました。今度は7月頃の予定です。

○三宮カーニバル(兵庫)
今月をもちましてゲーメストの集計と販売を終了させていただきます。

○ゲームスポット大橋(長崎)
低い点数でも気軽にどしどし報告して下さい!!受け付けは3Fカウンターまで!ヨロシクネ!!

荏原ゲームコーナー ☆=85

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (ビギナー・タイム)	1'46"3	2面19"0! JAG-キャメ(研)H.S	ノーマルALL まだ青い。
2	キャメルトライ (エキスパート・タイム)	2'59"1	来月こそは… キャメ(研)-OYA-G	ノーマルALL ム、無念…。
3	キャメルトライ (スペシャル・タイム)	3'49"7	EGC-キャメ(研)(元)MKZ	ノーマルALL ひょうPOWER未使用
4	トリオザパンチ	2,351,400	EGC-(元)MKZ	ノーマルALL スコアのびね〜。
5	コラムス (イージースタート)	15,417,314	1億はつらいよ (E)SSC-VAP	ノーマル J=8665 L=247
6	コラムス (ハードスタート)	27,937,128	次はハットリスか? (E)SSC-VAP	ノーマル J=9999+α L=295(ストップ)
7	ファイナルファイト (ガイ)	3,746,850	5月号ベーマガP.217の JAG-IGA(恥)	ノーマルALL(連) 400万?
8	ファイナルファイト (コーディ)	3,476,770	G-LOCに乗ってるよ JAG-IGA(恥)	ノーマルALL (連) なぞ。
9	NAM1975(1P)	979,800	蒲田の王者の弟子! JAG-H.S	ノーマルALL 以上。
10	エイリアンズ(1P)	1,624,300	蒲田の王者! HST-(お)SPT	ノーマルALL 永パどーやんの?

ハイテクセガ柏店 ☆=7

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラフレーサー	47,000	大根田だー	R9
2	1941	12,161,300	天才たろちゃん	ALLクリア ばかな出もよろしく
3	マーベルランド (ノーマル)	737,220	早乙女乱馬	4-2
4	WGP	120	BBC	レーシング6速
5	SAR	358,260	SLD	4面
6	コラムス	1,577,210	UMR-L	LEVEL80 JEWELS2476
7	クルードバスター	1,432,000	マックラニチャー!!	
8	レーシングヒーロー	29,102,350	中島宏次	日本クリアー出来な〜い
9	グラディウスIII	2周目1面	岡本繁幸	EDIT
10	ロッドランド	625,750	μμμ	オールクリア

ハイテクセガ太田店

群馬県太田市東本町23-24 ☎(0276)24-8765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド	30,187,650	MIY	1コインALL
2	1941	12,751,600	NOP-OAL	1P1コインALL
3	スペースハリアー	29,367,690	(サ)	1コインALL
4	スプラッターハウス	1,131,400	カバゴリラ猿太郎☆ EJ20ターボ	1コインALL
5	アフターバーナーII	896Hit	ANP.D.アルピナブルー RX	1コインALL
6	コラムス	332,410	HID	ハード レベル35 ジュエル904
7	コラムス	304,244	HID	ハード レベル33 ジュエル824
8	イメージファイト	780,900	K. K.	2-4
9	エイリアンシンドローム	414,800	SEY.	1-5
10				

中央プラザ大泉店 ☆=1

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックス	1,436,865	S-OEC[C]	WAVE51 1コイン セレクト無 ワープ有 イージー
2	ロッドランド(表)	永パなし 556,400	YSR-50	1コインALL 残3
3	ロッドランド(裏)	607,400	ミルク	1コインALL4ミス
4	トリオザパンチ	2,155,200	傾奇者VAX	?面
5	グラディウスIII	630,740	グラ山復活!!VAX	2-3 EDIT
6	空牙	2,470,100	コーラスおやじ again-ACH	2-3 3号機
7	1941(2P)	合計12,603,600	しばたとたつみ	ALL
8	パズニック	1,879,400	YSR-50	?
9	TATSUJIN	1000万+α	VSL-ACH	
10	スーパーバレーボール	61,600	T. K.	ALL

稲毛サンシャイン ☆=1

千葉県千葉市稲毛3-1-15 ☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	11,661,900	K. H	(連)1コインALL
2	クラックス	5,329,571	ILK	WAVE32 ワープなし
3	スーパーフォーミュラ	5'40"982	A. OKADA	レバー
4	ハテナ?の大冒険	1,049,200	AHS	1コイン
5	コラムス	125,300	EDGE	ハード
6	グラディウスIII	500,400	BOO san	EDIT1-9 (連)
7	WGP	point120	S. S	レーシング6速
8	ロッドランド	130,900	O. M	(表)入荷2日目
9	キャメルトライ	146,230	AFS	ビギナークリア TIME2'56"0
10	あしたのジョー			クリア者多数

筑波学園キャロットハウス ☆=13

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	686,652	UWM(ク)	ノーマルL53 J1534 ハードスタート
2	トリオザパンチ	2,351,400	UWM(ク) TOP-ARS	ノーマル忍使用 ALL
3	クルードバスター	196,850	LSP-SOD	ノーマル2人 5面
4	クラックス	6,338,676	LSP-MSO-OUT	イージーランピングNO ALL
5	ブロックアウト	135,699	ブロックマスター(神)	ノーマル28面 F266C3878
6	スーパーフォーミュラ (ハンドル仕様)	2'15"126	これで打ち止め LSP-TOP°-K³	ノーマル イギリスGP
7	ファイナルファイト(連) (コーディー)	3,084,310	TOP-ALP	ノーマル2人 6ボス
8	鮫!鮫!鮫!(連)	7,686,260	TOP-ゴルジ体(K³)	ノーマル3機 1P Ver 23-10
9	TATSUJIN(連)	10,000,000+α	SRM-TPF-黒崎サマ	ノーマル 3機 7-5で達成
10	グラディウスII(連)	8,943,500	菅原敏夫	ノーマル7機 12-8 3-F

キャッスル&YOU² ☆=104

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (テクニカル・A)	1,340,660	今、西萩のパロがアツイ! EXCEL-星白金CIR(祝)	3周目1面、(連) ノーマル3機設定
2	グラディウスIII (テクニカル・D)	1,260,920	S.Pがライバル! EXCEL-星白金HIR(祝)	3周目2面、(連) ノーマル3機設定
3	マーベルランド (EASY部門)	502,590	職業:関西人斡旋業! EXCEL-AFC-T'(祝)	ALL、残1、(連) ノーマル3人設定
4	マーベルランド (NORMAL部門)	1,716,660	ビガーをはく男! EXCEL-RVS-GUN(祝)	ALL、残7、(連) ノーマル3人設定
5	ナイトストライカー (Tゾーン)	91,001,000	新宿に新たなパイプ作成! EXCEL-RVS-R.Y(祝)	ALL、P.B×6 ノーマル設定
6	ナイトストライカー (Qゾーン)	91,221,460	ストロングハヒイには惨敗。 EXCEL-星白金HIR(祝)	ALL、P. B×6 ノーマル設定
7	ロッドランド(1P)	871,900	ネズミと協定!?EXCEL-RVS-CHANI(鮫)(祝)	ALL、残1、(裏面) ノーマル3人設定
8	WGP(AT)	120ポイント	X68-NAM、PC-ZIN、RVS-FIN(祝)	ALL、(シットダウン) ノーマル設定
9	WGP(4速)	120ポイント	ベヤング神体(野菜抜き)! X68-NAM夫	ALL、(シットダウン) ノーマル設定
10	WGP(6速)	120ポイント	スーパーSUB北島! EXCEL-RVS-MAX(祝)	ALL、(シットダウン) ノーマル設定

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=89

東京都豊島区巣鴨1-15-1宮田ビルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	16,656,180	コラムスに 超もえみちゃん(V)	LEVEL268 JUWELS9053
2	クラックス (NO RAMPING設定)	9,327,942	てとりす職人	イージー設定・1コイン WAVE50・面とばしなし
3	1941(1P)	14,290,900	GENESIS	ALL 1P側使用
4	戦場の狼II(1P)	999,990	namco+2号葉っぱ子 Rin-Russel	ALL
5	ビーストバスターズ (1P)	8,268,450	P店のN名人 (また支配人だよ)	ALL
6	ハテナ?の大冒険	2,327,000	はてなにも 超もえみちゃん♥	1コイン ALL
7	レーシングヒーロー	52,626,950	Mr. まおちゃん	ALL フランス→日本→エジプト
8	SAR(1P)	548,770	☆矢部のEND氏 (ポッポ君&野村君)	ALL
9	バトルシャーク	6,381,660	E-SWAT'S B・SⒸ	ROUND7
10	ファイナルファイト (コーディー)	1,888,590	萩原利防	ROUND6

二荒キャロットハウス ☆=4

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (ガイ)	2,797,920	0が3つ ぎょうざライス370円パワー	R6 1コイン ノーマル設定
2	ファイナルファイト (コーディー)	2,598,340	SRM-TPF -黒崎サマ(浪)	R6 1コイン ノーマル設定
3	ハテナ?の大冒険	1,518,000	SRM-SSK	ノーマル設定 1コインALLヘルパー有
4	トリオザパンチ	2,351,400	SRM-Y.S(ブ) (ブ)はブータローの(ブ)	ノーマル設定 忍者使用 1コインALL
5	鮫!鮫!鮫! (1Pバージョン)	6,880,510	ゴルジ体氏、強い!! TPF-宇塚まさお[え]	23-10(連) ※イージー設定
6	エア・バスター (1P)	1,742,720	揚げヤキソバ多い!! TPF-宇塚まさお[え]	ALL(連)1P側使用 ノーマル設定・残9機
7	コラムス	1,034,002	UWM	ノーマル設定 J1993L66
8	ハードドライビング (ナムコ)	186,307	MR-M	ノーマル設定
9	ファイナルファイト (コーディー)	2,715,390	SRM-TPF-黒崎サマ(浪)	R6ボス1コイン ノーマル設定
10	ヴォルフィード	9,999,990	0が3つ、UWM MB-TPF-DIRⓇ	R6ボス1コイン ノーマル設定

カジノカーニバル ☆=6

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,695,360	CSC&NGC-1、6 OMU&MUR.	1コインクリア ガイ
2	ファイナルファイト	2,168,750	KTZ	6面・コーディー
3	コラムス	J1,676	KTZ	L50
4	グラディウスIII (テクニカル・B)	2-3	友野のバカbyぶた	ノーマル・3機
5	グラディウスIII (テクニカル・D)	2-2	あぶない奴! 諌	ノーマル・3機
6	ロッドランド	629,800	最近ひねりをくわえた 腰引きとその仲間	1コインクリア ノーマル・裏面
7	カダッシュ(忍)	経験値44,900	久々に達人君が来店 服装がレベルアップ!	1コインクリア ノーマル
8	カダッシュ(僧)	経験値50,093	カウンターでくつろぐ ぶたまるZ(H.U)	1コインクリア ノーマル
9	NAM-1975	104,800	脱衣ゲーム・ネオジオ 大好きですラーパ!	ネオジオ?面
10	エリア88	1,775,340	スーパーハードでクリアしたトポスの親分!	グレッグ・ ノーマル連

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=4

東京都豊島区池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エイリアンズ	949,200	DoLBY	ALLクリア1P
2	1941	12,450,700	SIM(武)	1P ALLクリア
3	エアバスター	889,060	CSC&NGC-03.S6Y	PHASE6、2P
4	グラディウスIII	864,060	FAM-OAF	2周目3面エディット
5	ファイナルファイト (コーディー)	2,393,450	BEL	6面
6	ロッドランド	541,690	YOSHIKI	32面
7	あしたのジョー		細川れい	ALL
8	バトルシャーク	4,342,860	たけちゃん	3つ目のボス
9	NAM1975	185,900	BCB	??
10	パロディウスだ!	301,800	COO.KB.	タコ

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	1,195,920	VIC片居木	ノーマル、3機(連)ブシ edit モード、リソプル2周目10面
2	ファイナルファイト (ガイ)	2,494,000	僕はバクチク	ノーマル、2人設定 (連) 最終面
3	ファイナルファイト (コーディー)	2,462,170	愛人はホステス	ノーマル2人設定 (連) 最終面
4	1941(1P)	11,195,500	VIC	ノーマル、1機設定 (連) ALLクリア
5	スーパーフォーミュラ (日本GP)	2'48"763	TET	マクラーレンホンダ 予戦本戦1位(レバー)
6	スーパーフォーミュラ (アメリカGP)	2'15"817	TET	ベネトン 予戦、本戦1位 (レバー)
7	苦胃頭捕物帳	1,495,100	TAK	ノーマル、3回ALLクリア AVERAGE:0.564
8	マーベルランド	646,950	X×3	ノーマル3人(連)ナシ 4-1(駄菓子屋台使用)
9	WGP	117POINT	S.K	ノーマル1台設定? 6速全8ステージクリア
10	あしたのジョー	1R.0:06秒	はたしてハイスコアはあるのだろうか?	ノーマル、力石KO 痛恨のワンパンチ(きてます)

ゲームセンターUFO ☆=60

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (ビギナー)	1'59"07 182,710	URX-BT	ALL 町田店
2	キャメルトライ (エキスパート)	4'01"09 249,930	URX-BT	ALL 町田店
3	キャメルトライ (スペシャル)	4'31"03 490,560	SEP-KAI	まだのびるよ〜〜 ALL 本店
4	キャメルトライ (ビギナー)2	2'48"20 188,420	URX-BT	タイムとスコアーどちらで集計するの? ALL 町田店
5	メジャータイトル	-15	総帥	電源ブッチやりすぎだ!! ALL 本店
6	カダッシュ	E26,682 G 653	URX-SKG	L15忍者ALL ☆-2分設定 本店
7	戦場の狼II	887,500	URX-BKP	EASY ALL 本店
8	エイリアンズ	872,700	いさお君	ALL 本店
9	パックランド	1,383,130	レミゼラブルで泣く男 N³管理人(青)	新潟のみなさん7月に帰ります。SD、39町
10	鮫!鮫!鮫!とハテナ?の集計の紙がなくなってしまった		各店のおしらせ、(締切り日はメストの締切日-2日です。	A.S.Oとガンスモークの入荷予定あります。やりにきてね!

ハイテクノーベル神保町 ☆=33

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (ビギナー・タイム部門)	2'07"0	TYRANT -キャメ(研)-MAC	ノーマル全面クリア ものすげえ超激
2	キャメルトライ (エキスパート・タイム部門)	3'01"0	TYRANT -キャメ(研)-MAC	ノーマル全面クリア ムカつくゲームだ
3	キャメルトライ (スペシャル・タイム部門)	5'15"5	TYRANT -キャメ(研)-MAC	ノーマル全面クリア 胃が痛いのだ
4	キャメルトライ (スペシャル・スコア部門)	423,830	TYRANT -キャメ(研)-MAC	ノーマル全面クリア かせいでない
5	ファイナルファイト (1P・コーディー)	3,273,190	JAG-IGA	ノーマル全面クリア (連)
6	空牙 (1P・シルフ)	4,758,200	Mr.まさし君	ノーマル全2周クルア (連)
7	空牙 (1P・セイレーン)	4,491,640	Mr.しおしお君	ノーマル全2周クリア (連)
8	あしたのジョー	タイム合計4'52"	TYRANT-EXE	ノーマル 全面クリア ALL 1R KO
9	ナイトストライカー (Qゾーン)	91,282,080	Mr.まさし君	ノーマル 全面クリア あと10万
10	ナイトストライカー (Tゾーン)	90,631,810	TYRANT-ひむ(せ)	ノーマル 全面クリア あと50万が目標

サンペデックナムコランド ☆=14

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	798,408	CHAT-INFINITE- ずるずる(ち)	レベル58 J-1699Lv10 スタート
2	クラックス	1,645,091	KGOB-野真	6面でワープ (51面へ)
3	ブロックアウト	116,466	CHAT-TOM	FACE166 ラウンド20
4	トリオザパンチ	2,351,400	CHAT-カマクラチンさん チンカマクラくん	忍者使用 1コインALL
5	クルードバスター	53,700	目玉おやじ-ネツゾウ組	R.3
6	1941(1P)	12,151,400	CHAT-COM(ち)Ⓒ	1Pクリア
7	ハテナ?の大冒険 (2P)	2,495,700	龍飛(ち) MIRAGE-B・K(ち)	1コインクリア 2人用だよ
8	ハテナ?の大冒険 (1P)	2,317,000	メガクラッシャーX	1コインALL
9	苦胃頭捕物帳	2,335,200	時彰鈴	1コインALL162/180 残23 0.900
10	ウイニングラン鈴鹿GP	2'41"020	JUN.V&X	マニュアル 2人PLAY

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.15	No.36
No.17	No.37
No.18	No.38
No.20	No.39
No.22	No.40
No.26	No.41
No.29	No.42
No.30	No.43
No.32	No.44
No.33	G♡I
No.34	No.46
No.35	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

キリトリ線

ゲーメスト
バックナンバーを お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.15（'87　12月号）
No.17（'88　２月号）
No.18（'88　３月号）
No.20（'88　５月号）
No.22（'88　７月号）
No.26（'88　11月号）
No.29（'89　２月号）
No.30（'89　３月号）
No.32（'89　５月号）
No.33（'89　６月号）
No.34（'89　７月号）
No.35（'89　８月号）
No.36（'89　９月号）
No.37（'89　10月号）
No.38（'89　11月号）
No.39（'89　12月号）
No.40（'90　１月号）
No.41（'90　２月号）
No.42（'90　３月号）
No.43（'90　４月号）
No.44（'90　５月号）
ギャルズ♡アイランド
No.46（'90　６月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●月末〆切のスコアで1日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲーム センター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

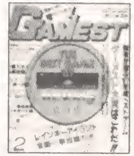
株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線

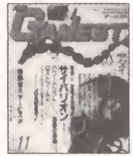
No.15('87 12月号)
特集:AMショー


No.17('88 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦

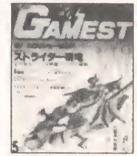

No.20('88 5月号)
特集:AOUショー

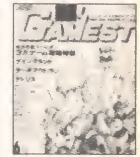

No.22('88 7月号)
特集:グラII攻略

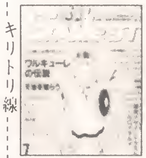

No.26('88 11月号)
特集:サイバリオン


No.29('89 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.30('89 3月号)
特集:アイレムの全て

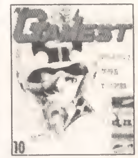

No.32('89 5月号)
特集:AOUショー


No.33('89 6月号)
特集:セガがあつーい


No.34('89 7月号)
特集:ワルキューレの伝説


No.35('89 8月号)
特集:ドライブゲーム


No.36('89 9月号)
特集:大阪89AMショー

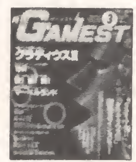

No.37('89 10月号)
特集:グラIII発進


No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII


No.39('89 12月号)
特集:AMショー


No.40('90 1月号)
特集:クォース


No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII


No.43('90 4月号)
特集:ファイナルファイト


No.44('90 5月号)
特集:AOUショー


No.45(増刊号)
ギャルズ♥アイランド


No.46('90 6月号)
特集:コナミ特集


君こそゲーメスト！

その1

		HI-SCORE	NAME	店舗
キャメルトライ	ビギナー・タイム	1'46"3	2面19"0！ JAG-キャメ(研)H.S	荏原ゲームコーナー（東京）
	ビギナー・スコア	279,280	PIA-CNT！ やっぱり変	タイトピア木屋町（愛媛）
	エキスパート・タイム	2'59"1	来月こそは… キャメ(研)-OYA-G	荏原ゲームコーナー（東京）
	エキスパート・スコア	469,090	猿家派・PAN	モンキーハウス メインスタジアム（福岡）
	スペシャル・タイム	3'49"7	EGC-キャメ(研) (元)MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
	スペシャル・スコア	710,620	KAM	個人申請 ジョイランド上尾（埼玉）
トリオ・ザ・パンチ		2,361,000	NOP-OAC	ジャック&ベティ（群馬）
戦場の狼II		999,990（全面クリア）	全国6店，個人申請1名の皆様	
ロッドランド（ストーリー2，裏面）		871,900	ネズミと協定！？ EXCEL-RVS-CHANI-(鮫)㊗	キャッスル&YOU²（東京）
レーシングヒーロー	オランダ	54,480,400	SZR研究会会長 TMC-ILM	ハイテクセガ高崎（群馬）
	アメリカ	51,010,890	Disp-・・A(人)	ハイテクセガ表町（岡山）
	エジプト	52,414,110	CAN'-SR	
	イギリス	51,972,200	BOØWYのファン!! Disp-・・A(人)	
メジャータイトル		-15	全国4店の皆様	
バトルシャーク		16,179,540	たでくう虫も好き好きやね SFL-KMG-KMA	アミューズ&レスト メイヨー（兵庫）
クラックス（イージー、ノーランピング）		セレクト有り100面クリア 11,610,971	FRS-RC	個人申請 ららぽーと 志木ナムコランド（埼玉）
コラムス	イージースタート	15,417,314	1億はつらいよ ⒺSSC-VAP	荏原ゲームコーナー（東京）
	ハードスタート	27,937,138	次はハットリスか？ ⒺSSC-VAP	
エイリアンズ		1,624,300	蒲田の王者！ HST-(お)SPT	荏原ゲームコーナー（東京）
ハテナ？の大冒険		2,754,000	FIREFLY-K.F	個人申請タウンスポット プレイランド（大阪）
カダッシュ	僧侶	EXP＝50,093	カウンターでくつろぐ ぶたまるZ(H.U)	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	魔法使い	EXP＝22,467	α General-岡原朝希	ゲームプラザ ヴィクトリア（北海道）
クルードバスター（2人）		264,750	魔獣戦士ルナ・ヴァルガー	神宮前キャロットハウス（宮崎）
マーベルランド	ノーマル (連)付き	1,716,660	ビガーをはく男！ EXCEL-RVS-GUN㊗	キャッスル&YOU²（東京）
	イージー (連)無し	502,590	職業：関西人斡旋業！ EXCEL-AFC-T'	
1941		14,448,300	不滅の闘魂!! PLA-闘魂-HYT	個人申請 チャレンジバンバン（愛媛）
JUJU伝説（(連)付き）		765,800	押入れで寝る男 SFL-KMG-美遊PEY(人)	アミューズ&レスト メイヨー（兵庫）
空牙	シルフ (連)無し	4,588,580	CARMINE	個人申請 ビデオイン キャッスル（福岡）
	セイレーン (連)付き	4,589,590	電話ボックスで寝る男 LCN修斗(鰍)(KNG)	アミューズ&レスト メイヨー（兵庫）
	ヴァルキュリア (連)付き	2,881,970	特急料金ぼったくり男 LCN修斗(鰍)(KNG)	
	ヴァルキュリア (連)無し	2,665,170	FIREFLY-K.F	個人申請 タウンスポット プレイランド（大阪）
ブロックアウト（スコア）		240,110	不本意ツガ夫	ビックキャロット京都（京都）

今回は4月25日までのスコアで集計されています（ゴールデンウイークのため）。
とりあえず、今回のトップはキャメルトライから。タイムとスコアでは狙い方に大きな差が生じるので分けて集計しました。ただし、トレーニング部門はあつかっていません（一応記録が残らないため。このことはその2で）。また、裏ワザモードでキャラクターが10通り選べるのですが、当然ながら分けて集計などはしません。ハイスコアを狙うならBLACK・STEELしかないでしょう。もちろん、今回のスコアにも使われたものがあります。
トリオ・ザ・パンチは、かなりの人が末尾のスコアが51400点でしたが稼ぎがあるようで差がでました（プレイ中にスコアが出ないのでわかりづらい）。
戦場の狼IIは、あっさりとカンスト。せめて100万点の位があれば熱かったのに…。
ロッドランドは前回の予告通り裏面（ストーリー2）のスコアで集計します。
レーシングヒーローは、とりあえず4コースに分けましたがほとんど少数の争い。分ける意味がないか…？
クラックスは100面クリアが出ました。次回からはランピングがイエスの部門も集計しようかと考えています（セレクト有り無しの2部門）。

タイトー小田原周辺 ☆=7

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ（トレーニングコース）	137,390 2'06"4	ピーナッツ1個 FOX光太郎	1コインALL、ノーマル 忠実屋鴨宮店
2	キャメルトライ（ビギナーコース）	270,650 4'42"3	4回目のスコアー！ CVM-雷霊XAV	1コイン、ALL、ノーマル 忠実屋鴨宮店
3	キャメルトライ（スペシャルコース）	424,320 6'14"3	CVM-ENR	1コイン、ALL、ノーマル 忠実屋鴨宮店
4	ダライアスII（2画面、上のV）	3,481,390	NOW!麻雀げーまー♡ WIZ(遊)！	ALL、ノーマル、残×1 (連) 忠実屋鴨宮店
5	ダライアスII（2画面 X）	3,480,740	ポーッ。ハコッスよ！ ZZG-PUL（賢者）	ALL、ノーマル、残×1 (連) 忠実屋鴨宮店
6	ダライアスII（3画面下のZ）	3,560,260	ちゃぶ台全部星ひゅう馬 CVM-MID涼	ALL、ノーマル、残×1(連) WILL TALK TAITO小田原
7	あしたのジョー（タイムトライアル部門）	6'29	力石は絶対殺す!! CVM-S・T	1コイン、ALL 忠実屋鴨宮店
8	苦胃頭捕物帳	2,281,300 AV0.877	トリプルCCの ECM-C.C	1コイン、ALL、ノーマル 忠実屋鴨宮店
9	カダッシュ（魔法使い）	L-20	TAK	1コインALL
10	グラディウスIII（E）	544,900	ドラキュラ新体 CVM-HOT	1-9コントロールミッソー フトウ ェイ但レーザー スネーク

ゲームセンターコパIII ☆=6

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド（1P・おもて）	永パの為クリア統一	N・ARC-ドリームXずりずり TEL&ポップアートずりずりかまし	二名達成 777台と一般台使用
2	ロッドランド（1P・うら）	820,600	筐体背負い投げ済！ 猿吉！かまし(食)	ALL1UP×2 残×0
3	ハテナ？の大冒険（1P）	1,188,800	N.ARC-てけてけRUN	ステージ6 アシストあり1コイン
4	コラムス（ハードスタート）	1,362,573	Ⓔ-CGT-メッコール 二本連続試飲済-HなOL	ジュエル2379 レベル77
5	メジャータイトル（ノーマル）	−10	RAG.T-TEM	ホール14 1コイン
6	クラックス（工場設定）	1,240,784	RAG.T-TEM	WAVE7 ワープ無、1コイン
7	1941（2Pトータル）	16,302,700	N.ARC-ZAP&TEL YOU&YOUは強かった	二人共ALL 100%×1連射あり
8	グラディウスIII（テクニカル・B）	928,320	Ⓔ-CGT-来年のショーは スペースマンボーだーⒽ	2-3 FF連射あり
9	テトリス（カンスト時ライン）	ライン538で達成	N.ARC-GX71 マークIIオーナーのZAP	全消しなしランダム Ver ノーマル
10	1941（1P・ロースコア）	3,434,600	N.ARC-北海道出発 記念-うんにょ弥七NAO	ALL究極は200万 連射あり

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	421,560	中沢	7面 ニュースター
2	R-TYPE II	786,800	Rタイプ兄ちゃん	2周目3面 ニュースター
3	Xマルチプライ	7,364,960	ORS-W	R14上高地
4	空牙	598,820	中沢	3面 ニュースター
5	ヴァルフィード	4,472,600	乱馬	R9上高地
6	ジュジュ伝説	101,600	トン	ニュースター
7	マーベルランド	323,320	N.A(M)	ノーマル3-2 ニュースター
8	1941	2,498,006	H.S	ニュースター
9	鮫!鮫!鮫!	3,406,940	魔美S	上高地
10	コラムス	352,488	N.9	ニュースター

プレイシティキャロット甲府店(甲府店周辺) ☆=7

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハテナ?の大冒険	1,508,200	T.KAMON	1コイン
2	マーベルランド	1,542,370	K. E. I	1コインALLクリア
3	グラディウスII	3,505,900	中込	6周目4面①-F
4	クラックス	2,113,078	CHU.Q	スキップ有 1コイン
5	エア・バスター	2,323,870	B.Z	ALL3機のこし
6	グラディウスIII	929,180	TAK	1周目10面 Dタイプ
7	デンジャラスシード	3,990,300	C.H.U.Q	ALLS×7 B×3
8	ファイナルファイト	2,622,110	レイ＋&ライカ	6面ボス
9				
10				

がらん3 ☆=3

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト	7'39"28	M. T.	BコースALL1位
2	パワードリフト	7'44"52	PST-HIROⓅ	CコースEX2位 他1位
3	パワードリフト	7'11"64	PST-HIROⓅ	EコースALL1位
4	R-TYPE II	473,700	PST-NPIP	2-4ボス
5	ゴールデンアックス	131.8	PST-HIROⓅ	5面ラストティリス
6	1941	13,366,700	PST-NPIP	ALL100%×1
7	クラックス	1,433,914	CHU. Q	1クレワープ有
8	ジュジュ伝説	248,850	PST-N PIP	5-J
9	ロストワールド	7,678,600	ATM-Lufy	ALLバルカン 気合1万
10	ツインビー	4,971,700	PST-NPIP	26面

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤須東1-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（ガイ）	2,563,870	GAA点数が逆	6面
2	ファイナルファイト（コーディー）	2,795,520	GAA	ALL
3	ファイナルファイト（ハガー）	2,726,650	バットマンTM-GAA	6面
4	クラックス	9,975	ATMのへん君⊗ おもしろい	3面
5	R-TYPE II	690,400	EPT-PCB-HS	2-3タコミスだらけ
6	テトリス	705,625	ATM-Lufy カンスト2人目を目ざす	ライン831 レベル99＋α
7	ダライアスII	4,068,880	ば㋐&ZZA㋕	ⓌALL ABEIMRW
8	天地を喰らう	5,160,900	EPT-PCB-HS	劉備ALL金×1
9	Xマルチプライ	2,245,200	生きたからしマヨネーズ TM-Ⓛ	6面う〜ん the endの1言
10	ストリートファイター	464,200	HHT㋕ざまーみろ アドンサガット	ALLやったぜ!!

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハテナ?の大冒険	2,081,800	FGD-蟹江凱	ALL ノーマル 1コインおかげ団長
2	クルードバスター	188,310	FGD-蟹江凱	ステージ5 ノーマル
3	コラムス	280,897	SHOTA	レベル31 10スタート
4	バトルシャーク	12,889,570	T. Y	R-10照準最速
5	ロボコップ（ピンボール）	10,233,960	R. N	カウンター振りきり
6	グラディウスIII	2-3	Tiny-M.T	EDIT F.Fノーマル 846,770
7	ブロックアウト	151,337	QUE	R-25ノーマル 1スタート
8	メジャータイトル	−11	Tiny-MID	14ホール ノーマル 1コイン イーグル×2 ニアピン×1
9	戦場の狼II	入荷の予定はあり		予定は未定 いつものこと
10	トリオザパンチ	ばれたかげろげろ	おいおい	こういう変わったゲームを世に送り出してくるデコを高く評価

キャノン最前線 ☆=24

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド	630,300	ZFT	裏 ALL
2	トライゴン	797,280	WNK家^2	9面
3	あしたのジョー	8:52	はまきた原人	1コインALL ALL 1R KO
4	ラフレーサー	53,000	謎の絵描き しーあーる	いやーねェ。
5	トリオザパンチ	2,220,600	ZAT	34面
6	カダッシュ(僧侶)	EXP 29,780	YAM	1コインALL LV19 エリクサーあり
7	カダッシュ(戦士)		NAL	1コインALL LV20
8	ハテナ?の大冒険	2,473,400	TPL	ALL ワープなし
9	コラムス	840,715	OZE	LV59 1737
10	グラディウスIII(ビギナー)	620,660	しーあーるC	穴うめなんです!

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=11

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	1,286,930	睦月	エディットM・V・R・F^2・残キオ 2-10(連)
2	グラディウスIII	675,230	VRC-M・H	A-F^2 2-1(連)
3	グラディウスIII	803,480	TMK(あ)	B-F^2 2-1(連)
4	グラディウスIII	714,930	VRC-M・H	D-F^2 2-1(連)
5	コラムス	680,067	MAO	レベル53 JEWELS L534
6	WGP	P=100	MNO	レーシング ALL
7	クルードバスター	257,600	EGGPLANT	6面
8	1941	12,441,400	VRC-M.H	ALL
9	ファイナルファイト(コーディー)	3,118,320	DAD	ALL
10	トリオザパンチ	2,351,400	ぜっとあいいー	ALL

天野スポーツのゲームコーナー ☆=2

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,079,180	WTM(ふ)	1コイン6面 ノーマル
2	デンジャラスシード	3,759,450	カレーライス辛味汁かけ飯	1コイン全面 クリアノーマル
3	ヴォルフィード	9,999,990+α	MRI	1コイン全面クリア ノーマル
4	スーパーハングオン	2'54"53	MRI	1コイン アフリアコース クリア
5	クォース	370,720	MRI	1コイン6-8 ブロック1064
6	ミッドナイトレジスタンス(1P)	10,304,000	T. S	1コイン全面クリア ノーマル
7	メイズオブフロット	579,980	カレーライス辛味汁かけ飯	1コイン6面
8	マーベルランド(イージー)	412,000	HASE-KOW	1コイン 3-2
9	スーパーバレーボール	63,500	E. K	ノーマル設定
10	ファンタジーゾーン	9,140,320	O. N	3周目1面

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(ハード)	5,353,798	Sgt. Pepper	レベル154
2	ハテナ?の大冒険	1,266,600	残り9"36以上でない!!	3コインクリア WARP2回
3	マーベルランド(イージー)	382,690	VLT-みっちい!	ノーミスEND
4	マーベルランド(ノーマル)	1,536,690	MPY-りりあ88だあ	ノーミスALL
5	クラックス(ワープ有)	1,062,790	KRG-直美・KA	1コイン WAVE51
6	グラディウスIII(C)	213,140	スクロールダウンがライバル	1周目5面
7	グラディウスIII(A)	746,790	Sgt. Pepper	2周目1面
8	グラディウスIII(D)	620,420	Sgt. Pepper	2周目1面
9	ファイナルファイト(コーディー 1P)	2,569,480	究極MISTY!	コーディー使用 1コインALL
10	ファイナルファイト(コーディー 2P)	2,342,010	BASUOちゃんと各務	1コイン 最終面

ビッグキャロット京都 ☆=18

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス	2,796,266	Sgt. Pepper	レベル110 3544ジェル
2	ファイナルファイト(ノーマル設定 1P)	2,893,590	神の申し子SSC-MYR	6面 ハガー また来て下さい。
3	ブロックアウト(1面スタート・ノーマル)	240,110	不本意くんヅガ夫	R.28 F.286 C.4372
4	トリオ・ザ・パンチ(ノーマル・1P)	2,351,400	GOL(ま)、HYO、Dr. NEC	全面忍者 3名様
5	S.T.U.N.ランナー(1面スタート・ナムコVer)	1,107,455	銀河王直属太陽系支部長 フェラーリの鷹	Lv.20 ワープなし!
6	クラックス(スコア部門)	1,865,321	全然面数がのびひん!!(IDA)	WAVE1〜6→51
7	ロンパース(1面スタート)	9,201,000	ロン研GOL(ま)	ALL 1UP×24
8	フラッシュポイント(セレクト有)	1〜100面クリア	呑気屋METAL亜也虎	LV7で100面突入
9	グラディウスIII(テクニカル)(E)	2-9	BOM(ど)	1,480,130 pts
10	グラディウスIII(テクニカル(D))	2-6	ターボ・ブースターが ライバル TUR(ど)	973,800pts

ウィルトークタイトー金沢 ☆=6

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ(ビギナー)	126,450	すさまG-ARIES(よ)	ALL
2	キャメルトライ(エキスパート)	209,320	雲雀"守護神はWAL-KURE"豊(妖)	ALL TIME 4'25"3
3	キャメルトライ(スペシャル)	452,290	すさまG-ARIES(よ)	ALL TIME 5'35"6
4	ハテナ?の大冒険	2,094,400	ARI	1コインALL (W)×1
5	バトルシャーク	6,382,820	長沢武彦	9面 ノーマル
6	クォース	1,188,710	NOMAL-2機-DANDY(美)	ノーマル 2機 ■4274 AREA3-2-1
7	ハットリス	23,942	ORT	ノーマル SET43
8	コラムス(イージー)	148,241	DNA-K-GILGA(桂)	J848 L24 ノーマル
9	コラムス(ミディアム)	178,972	DNA-K-GILGA(桂)	J759 L26 ノーマル
10	コラムス(ハード)	539,479	DNA-K-GILGA(桂)	J1246 L45 ノーマル

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	3,212,880	(ま)ガイはつかれる	R-6 ボス
2	コラムス	501,770	日本一はダイエー	LEVEL43 ハード
3	クォース	221,930	よこた	5/5
4	スーパーマスターズ	−14	アルバトロス	17 P-3 HOLE IN ONE
5	エリア88	1,804,260	KGB	ALL(連)シン
6	ギャラガ88	835,650	狸!タヌキ!たぬき!	5-29 87.6%
7	メガブラスト	445,300	GAPLUS	R-6
8	1943	2,842,080	ABE	ALL(連)
9	大旋風	10,000,000+α	宗教法人東亜教	(連)残20 15周目で達成
10	ブラストオフ	735,200	馬鹿が来たりてSIKFND	ALL 2ミス

扇が丘レジャーセンター ☆=2

石川県石川郡野々市町高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	WGP	120	FRR	1人プレイ
2	ウイニングラン鈴鹿GP	4'05"103	D. K	3ラップ 2人プレイ AT
3	ウイニングラン鈴鹿GP	4'05"353	OKD	3ラップ 3人プレイMT
4	マーベルランド(ノーマル)	1,076,310	OKD	ALL RANKB
5	戦場の狼II	999,990	すさまG-Rカモネ(コ)	1コインALL カンスト
6	レーシングヒーロー	51,443,500	FRR	ALLオランダ
7	コラムス	837,019	D. K	JWELS 1729 Level 58
8	S. T. U. N.ランナー	745,165	D. K	13面
9	マーベルランド(イージー)	400,790	EXC	END RANKB
10	ブラックナイト2000(ピンボール)	119,040,690	EXCALIBUR	JACK POT×4 RANSOM×3

ゲームインセガ高岡 ☆=1

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(ガイ)	2,407,910	GUY	ノーマル2機設定 6面
2	ファイナルファイト(コーディー)	2,284,210	K・Y	6面
3	ファイナルファイト(ハガー)	1,452,930	あもん	5面前半
4	ロッドランド	427,400	アドニスこそ命 げんいちろぉ	R-31 最後のボス
5	ロッドランド(裏)	559,150	アドニスこそ命 げんいちろぉ	ALL
6	スーパーマスターズ	−12	あもん	1コインALL
7	コラムス	345,740	アドニスこそ命 げんいちろぉ	LV=37 ジュエル=982
8	クラックス	314,675	ぱ・5!!	WAVE11〜14
9	カプコンワールド	873,700	A・T	ALL
10	バーニングフォース	1,323,360	大原石崎組ゆーしょー	連射有り 4-1

イエローハット ☆=72

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(2画面・上Zゾーン)	3,521,090	SL-HYK-松本(変)	連射付 ALL 安すぎる!
2	ダライアスII(2画面・Wゾーン)	3,834,030	SL-HYK-松本(変)	連射付 ALL ヤマト約29万。しかし安い。
3	ダライアスII(2画面・Yゾーン)	3,654,790	SL-HYK-松本(変)	連射付 ALL ヤマトで29万。3万位逃げ。
4	ダライアスII(2画面・下Vゾーン)	3,158,920	IML-YUJ	連射付 ALL 13,000のがし
5	グラディウスIII(テクニカル)	2周目の6面	VMT-RED	◀タイプC▶連射付 F・フィールド
6	グラディウスIII(テクニカル)	3周目の5面	HCM-POTSU	◀EDIT▶連射付 エナジーレーザー・F.フィールド
7	トリオザパンチ	2,351,400	VAG	1コインALL ライフUP×10回以上
8	空牙(シルフ)	1,807,370	TOA愛好会E.T!	2-3 ノーマル設定
9	メジャータイトル(1P)	−8	XYZ-KŌN	本人曰く「信じてくれ〜。」
10	W.G.P(よくやったで賞部門)	120ポイント	スカトロ腰ふり戦車	唯一3部門 パーフェクト!

ゲームタウンファンタジー ☆=2

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	エディットFF 689,060	田口君の友人M	2-1
2	コラムス	LEVEL27 215,223	DRA	ハードからスタート
3	マーベルランド	1コインALL 318,860	WA.	イージー ノーミス
4	ファイナルファイト	1コイン6面 1,901,990	DES-B.B	ガイ
5	ハテナ?の大冒険	940,800	UNK. FOX ALP. MAS	コンティニュー+α
6	ウイニングラン鈴鹿GP	2'55"268	スカタン田口君の友人M	
7	スーパーマスターズ	−6	最後がGIVEUP スカタン田口	
8	モナコGP	(4S)D.P=4295	瀬古直樹GTS	
9	テトリス	1コインカンスト 999,999	太田の兄ちゃん	気がくるう! ケツがいてー
10	ラスタンサーガII	5面 232,100	DES-M.M-B.B	穴うめっ!

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町7番地997番 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	227,747	FGK-くり丸	1コイン6面 コーディー
2	コラムス	466,140	リップスティックキラー	L40 ミディアムスタート J1250
3	ロッドランド	330,150	陳家(若)且那	ノーマル 最終面
4	空牙	2,674,700	FGK-くり丸	1コイン 2-4面ボス
5	1941	9,728,100	ナイスですねちん(若)	ALL ノーマル
6	スーパーバレーボール	64,500	リトアニア バンザーイ	ALL ノーマル
7	スーパーマスターズ	−15	バブルス	ALL ノーマル
8	レーシングヒーロー	50,964,450	カメンライダーRX	ノーマル
9	スーパーモナコGP	4,813	フォーミュラーシェル すご〜い	ノーマル ドライ1位 ウェット1位
10	R-TYPE II	768,800	ごめんね(天)	ノーマル 2周3面

ハイテクセガ万代店 ☆=5

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラフレーサー	24,400	ZAP	ノーマル ステージ4
2	コラムス(ハート)	368,325	COT-ARTS	ノーマル 宝石956、レベル36
3	ブロクシード	443,197	MOS	イージー ライン203、レベル56
4	クラックス	1,187,715	HCR(引っ越し)	イージー WAVE56
5	1941	11,649,000	FVA-VENUS	ノーマル ALL
6	マーベルランド(ノーマ)	1,491,320	HCR	ノーマル 残5、1UP×2
7	空牙	2,559,860	FGK-クリ丸	ノーマル 2-4 セイレーン
8	ファイナルファイト	2,728,370	謎の格闘家 伊藤	ノーマル コーディー 6面ボス
9	グラディウスIII	726,810	FARM-EMI	ノーマル Bタイプ、2-2ボス
10				

プレイシティキャロット長岡店 ☆=4

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス(イージー)	620,359	ひーくん!	L=51 J=1786
2	コラムス(ハード)	1,654,315	KAB	L=85 J=2671
3	ブロックアウト(面数優先)	80,615	Syn	R=20 FACE=171
4	ブロックアウト(点数優先)	106,030	いろは(NABAKOV)	R=16 FACE忘れた
5	ハテナ?の大冒険(通常ルート)	2,082,200	ひーくん!	ALL 協力2人
6	ハテナ?の大冒険(なぞなぞルート)	2,077,200	JOB-あつし(タフマン使用)	ALL 協力なし
7	スーパーフォーミュラ	5'49"567	Ajax	NA車使用 DP=33
8	鮫!鮫!鮫!	6,284,380	最近新製品入荷しない (あ)	19-09(連) すでにやる気なし
9	ゼロウイング	2,809,670	(連)をつけるとこのゲームは… (あ)	17-14 コスリ使用 コンパネ ボロボロ
10	究極タイガー	10,000,000+α	ひくん!、H.T	共に4-10で達成 おめでとう

HI-TECH SEGA金沢 ☆=4

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド(表)	720,300	のうし、スタート	ノーマル設定 ALL
2	ロッドランド(裏)	693,950	のうし、スタート	ノーマル設定 ALL
3	ラフレーサー	74,800	あひるスタートおこし	ノーマル設定 R.8 入荷2日目
4	ファイナルファイト(2P)	3,647,840	府和高志ぺぺぺ(未)ORC	ノーマルALL 1Pコーディー2P、ガイ
5	マーベルランド	1,461,550	COR-鳥さんがかわいそー (天)	ノーマル ALLクリア 1UP×2 タコ×1
6	クラックス	5,200,194	ずんたたぱあっち(かにむかし)	イージー100面クリア 1コイン ワープ×4
7	コラムス	706,113	すさまG-BISKES(ひ)	ノーマル設定・Eスタート LV.54 JE.1572
8	ハテナ?の大冒険	2,294,800	ずんたたぱあっち(かにむかし)	ノーマル設定 ALLクリア 1コイン 6 ×4
9	ラインオブファイヤー	3,930,190	GOR-山下少年(な)	ノーマル設定 R.8 P×0
10	ラインオブファイヤー(2P)	4,221,330	かにむかし GOR-山下少年(な)	ノーマル設定 ALL P×2

君こそゲーメスト！

その2

ファイナルファイト	ガイ (連)付き	3,746,850	5月号ベーマガP,217の JAG-IGA(恥)	荏原ゲームコーナー（東京）
	ガイ (連)無し	3,406,240	小原光代大好き！ ⊿JEY'S-JIN（札幌）	個人申請アメリカン グラフィティー（神奈川）
	コーディー (連)無し	3,531,250	BABBY	ゲームインプラザ オリンピアン（福岡）
グラディウスIII	A・(連)付き	3周目1面	今西荻のパロがアツい！ EXCEL-星白金HIR(祝)	キャッスル&YOU² （東京）
	B・(連)無し	3周目2面	Extreme- WKP-ベジータ	個人申請 ゲームin六甲（兵庫）
	C・(連)無し	2周目9面	毎晩やってんだろ？ CVM電霊XAV	個人申請　平塚 ジョイフルプラザ（神奈川）
	D・(連)付き	3周目2面	S.Pがライバル！ EXCEL-星白金HIR(祝)	キャッスル&YOU² （東京）
デンジャラスシード	(連)付き	4,191,550	420万まではザ・監禁スペシャル SFL-KMG-美遊PEY(人)	明石ラポス2F ゲームコーナー（兵庫）
	フルオート	4,189,500	らぽちゃんに監禁された男 SFL-KMG-美遊PEY(人)	アミューズ&レスト メイヨー（兵庫）
ウイニングラン鈴鹿GP（2P・6速）		2'41"020	JUN.V&X	サンペデックナムコランド（千葉）
スーパーフォーミュラ（イギリスGP）		2'15"126 ハンドル	これで打ち止め LSP-TOP-K³	筑波学園キャロットハウス（茨城）
ダライアスII	2・上Z・(連)	3,521,090	SL-HYK-松本(変)	イエローハット（愛知）
	2・Y・(連)	3,654,790	SL-HYK-松本(変)	イエローハット（愛知）
	2・下Z・(連)	3,564,840	せこいぞ五代くん！ MPL	コインスナック24 （岡山）
	3・下Z・(連)	3,560,260	らゃぶ台全部星ひゅう馬 CVM-MID涼	タイトー小田原周辺 （神奈川）
	2・下V・(連)	3,158,920	IML・YUJ	イエローハット（愛知）
	3・下V・タ	3,115,880	笑顔の行方の終着点 CVM-MID涼	個人申請　平塚 ジョイフルプラザ（神奈川）
ラインオブファイヤー		8,939,070	MB-ひびき洸（新命明）	ハイテクセガ高崎（群馬）
ESWAT		2,559,100	本庄東高等学校卒業生！ 有名人S君	ハイテクセガ高崎（群馬）
S.T.U.N.ランナー		1,112,130	NAGISA-KANOH	札幌そごう内 ゲームスポット（北海道）
ナイトストライカー	Qゾーン	91,282,080	Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町（東京）
	Tゾーン	91,001,000	新宿に新たなパイプ作成！ EXCEL-RVS-R.Y(祝)	キャッスル&YOU² （東京）
ウイニングラン（テクニカル）		2'19"557	究極は19秒170だ！ SDI-哭きの(有)	個人申請プレイシティ NASA杉本町（大阪）
スーパーマスターズ		−23	SVS-24-YD	個人申請ペンギンハウス 相模ガ丘（神奈川）
バイオレンスファイト		14,731,980	究極は1480万だ！ HERO'S KKK	個人申請プレイシティ NASA杉本町（大阪）
キャッスルオブドラゴン		2,275,690	美遊クラブ発足記念 SVR-美遊NIS(す)(人)	明石ラポス2F ゲームコーナー（兵庫）
ロンパーズ		9,201,000	ロン研　GOL(ま)	ビッグキャロット京都（京都）
ファイティングファンタジー		340,330	SHS-よしえ(人)	個人申請ゲームセンター 大野プレイランド（福井）

前回の訂正

空牙（ヴァルキュリア・(連)無し）	2,707,630	かーまいんなん	ハイテクセガ表町（岡山）
S.T.U.N.ランナー	1,087,710（レベル20）	加納渚	プレイシティキャロット 琴似　（北海道）
ウイニングラン鈴鹿GP（IP・AT）	2'46"833	見逃してくれよ！ A.K.D	個人申請ゲームセンター ニューチャンピオン（岡山）

（97頁からの続き）クルードバスターは3人設定でクリアが出ていますが、初期設定が2人なので集計からはずしています。

空牙のヴァルキュリアは、連射装置を使ってもスコアに影響がないとのことなので、次回から合わせて集計します。ちなみに、マーベルランドも連射装置を使っていますが、スコアが変わるそうなので分けて集計しています（最終的に差がつくらしい）。

さて、キャメルトライのところでも書きましたが、これから出るゲームで記録が残らない（そのゲームのハイスコアを確認できない）ものは集計からはずすということにします。これは、ウイニングラン鈴鹿GPのときにも同じ意見がありましたが、係員がずっとプレイを見て確認するのは無理があることと、記録を出したときに係員を呼びに行っても、スコアが残っていないということもありうるといったことなどで、集計時の信頼性に欠けるということになります（実際に最後まで見ていて、確認をとってもらっている所には、本当に申しわけありません）。

また、個人申請のほうですが記入事項（機数・エブリの設定や連射装置の有無など）に漏れがあった場合は、集計からはずす場合もあるので注意してください。（悠理）

ビデオインマツヤ丸太町店

京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,005,521	MEGADETH・Jr	6面
2	ハテナ?の大冒険	1,968,600	JET	1人用 1コインALL
3	ハテナ?の大冒険	2,560,600	Y.K & JET	2人用 1コインALL
4	1941	11,838,000	PIO	1コインALL
5	クラックス	2,773,073	千代吉	51面 ワープ有
6	ウイニングラン鈴鹿GP	2'48"336	NAVIO BKF	A. T
7	ウイニングラン鈴鹿GP	2'47"919	ULT-みっちい!	6速
8	グラディウスIII	2周目1面	二面安全地帯研究会AKD	TYPE B.E テクニカル
9	マーベルランド	1,349,160	Dr. NEC	ノーマル 1コインALL
10		351,820	ULT-みっちい!	イージー 1コインALL

ニューゲームビッグ ☆=1

京都府京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	393,580	ラレヘーン信次とは誰?(IDA)	イージー ノーミスALL
2	クラックス	1,966,156	髪切ったぜ!!(IDA)	WAVE1～6 51～55
3	エアバスター	309,100	スカイラインはプラマシンか!?	R4
4	スーパーフォーミュラ（レバー仕様）	2'48"168	バカには破れない記録(Aricks)	日本GPフェラーリ
5	スーパーフォーミュラ（レバー仕様）	2'17"080	結局人生やった者勝ちよ!(Aricks)	アメリカGPロータス
6	スーパーフォーミュラ（レバー仕様）	5'55"117	FISA会長の野望 全国版(Aricks)	ワールドC.S. マクラーレン ドライバーズポイント24
7	ファイナルファイト（コーディー）	332,853	今ゴン	ミラクル男
8	ワールドスタジアム'89	10-0（2回コールド）	ワースタの大道芸人(Aricks)	C-T、11安打 2ホーマー、投球数6
9				
10				

ヤングプラザジャンボ ☆=16

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハテナ?の大冒険	2,490,200	TMA	ノーマル設定 1コインクリア
2	ロッドランド	653,500	RYO	ノーマル設定 裏面オールクリア
3	戦場の狼II	999,990	KANIえび夫	ノーマル設定 1コインクリア
4	レーシングヒーロー	52,206,760	プチストロベリー バイクメーン	ノーマル設定 エジプトコース ゴール
5	トリオザパンチ	1,812,600	IPL-ぼのぼの	ノーマル設定 タフガイ(27面)
6	1941	12,754,900	TETRIS-KOU	ノーマル設定 1Pプレイ クリア
7	クラックス	1,926,153	IKA様	ノーマル設定 W-1からスタート
8	空牙	2,524,370	ひさびさのたこさん(と)	ノーマル設定 2-4(セイレーン)
9	ビーストバスターズ	6,200,140	ELF	ノーマル設定 全面クリア
10	エイリアンズ	736,600	ROD-LAND-KOU	ノーマル設定 2-4

チャレンジャー関大前店 ☆=11

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ（ビギナー）	1'55"4	こうちゃん	ノーマル ALL 技なし
2	キャメルトライ（ビギナー）	185,960	こうちゃん	ノーマル ALL 技なし
3	キャメルトライ（スペシャル）	4'22"6	こうちゃん	ノーマル ALL 技なし
4	キャメルトライ（スペシャル）	594,360	OKZ(PIYO)² BOY小泉	ノーマル ALL 黒玉使用
5	NAM-1975	801,100	$SFC-PBC-HAL_2$	R-6 ノーマル
6	トリオザパンチ	2,351,400	ILL-8A-るーみっく-x!	ノーマル ALL 忍者
7	メジャータイトル	−14	INGS-ACCIDENT-ZZZ	ノーマル ALL ホールインワン×1
8	ロッドランド（裏）	734,700	MPY-よしみ君だお	ノーマル ALL 1UP×9
9	カプコンワールド2	2,442,200	FIRE FLY-K・F	1コイン ALL ノーマル
10	トライゴン	789,990	INGS-ACCIDENT-ZZZ	R-9 ロケVer.、(連)

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=4

兵庫県明石市本町1丁目1-32　☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード（裏×2）	4,191,550	420万まではザ・監禁スペシャル SFL-KMG-美遊PEY(人)	ALL、残S×12、B×4 ノーマル設定(連)
2	キャッスルオブドラゴン（1P）	2,275,690	美遊クラブ発足記念 SVR-美遊NIS(す)(人)	ALL、残0、(稼)×6 ノーマル3人設定
3	コラムス（ハードスタート）	753,549	めざせ1000万! SVR-SBK(太)(じ)	J1602、Lv55 ノーマル設定
4	TATSUJIN	2,695,580	今さらやり込む SVR-美遊NIS(す)	2周目5面、エリア389 ノーマル3機設定
5	グラディウスIII（テクニカル・E）	643,030	杉本町の使者 SDI-哭きの(有)	2周目1面でDEAD ノーマル3機設定
6	ハテナ?の大冒険（1P）	320,400	SVR-SBK(太)(じ)	2面でEND ノーマル設定
7	ファイナルファイト（ガイ）	1,871,110	ジャガエモン	5面ボスでDEAD!(連) ノーマル2人設定
8	ファイナルファイト（コーディー）	2,618,450	ZXR	6面でDEAD!(連) ノーマル2人設定
9	ウイニングラン鈴鹿GP（AT）	2'49"201	SVR-WGP	ベストラップ1'23"466 ノーマル2周設定
10	R-TYPE II	954,300	REMさんスキームバグりましたよ　SVR-WIZ(人)	2周目6面でDEAD ノーマル設定(連)

三宮カーニバル ☆=15

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7　☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド	399,920	SVR-ESA(浜)	イージー ALLクリア
2	ロッドランド（表）	643,450	パンダボクヌ単気筒	ALLクリア
3	コラムス	973,168	OMK	レベル64
4	1941	12,957,500	遊遊倶楽部-OEC-MI	1P ALLクリア
5	キャメルトライ	278,660	だいせん	Expert ALL 4'15"2
6	空牙	4,572,330	LCN修斗(蹴)(KMG)	ALL (連)あり セイレーン
7	R-TYPE II	1,101,700	FROM-深江 A.Y DAYD	11面
8	ブロクシード	ライン242	J. G. O	レベル60 得点505938
9	クラックス	1,942,105	KLAXER	1面スタート ワープ有
10	苦胃頭捕物帳	2,338,800	SCR-(ふ)[ず]	残19 ALL 0.931

ハイテクセガ藤井寺店 ☆=5

大阪府藤井寺市岡1-16-23大栄ビル一階　☎(0729)54-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（コーディー）	3,468,630	SDI-MHR	1コインALL 3設ノーマル
2	ファイナルファイト（ハガー）	1,980,650	SDI-PC.	ノーマル 3設、6面
3	空牙（ヴァルキュリア）	2,684,990	SDI-GJ BOY(戸)	ノーマル 2-4
4	コラムス	1,163,987	FNG	J=2098 L=98
5	ロッドランド（表）	550,250	SDI-○田×美	クリア ノーマル
6	戦場の狼II	634,800	なぞのゲーマー おにゃII	1コイン 5面
7	ロッドランド（裏）	564,250	SDI-○田×美	クリア ノーマル
8	ラフレーサー	56,000	SDI-GJ BOY(戸)	1コイン 6面か7面
9	1941	12,745,680	快楽をクリエイトする manco	1コイン クリア
10	ファイナルファイト（ガイ）	3,346,800	なぞのゲーマー 戦ズリの狼II	1コイン 3設 6面

ジョイランド松江店 ☆=3

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	WGP (6速)	ポイント120	E.E.L(あ)	DXタイプ ALL1位ノーマル
2	WGP (4速)	ポイント120	E.E.L(あ)	DXタイプ ALL1位ノーマル
3	WGP (オートマ)	ポイント120	HIR(び)	DXタイプ ALL1位ノーマル
4	あしたのジョー	全6試合クリア	HIR(び)	1コインALL ノーマル
5	カダッシュ	EXP45113 レベル20	W.D	1コインALL 僧侶ノーマル
6	キャメルトライ (スペシャル)	360,050	RIE	1コインALLノーマル TOTALタイム7'09"9
7	ロッドランド	541,400	VTR	1コインALL ストーリー1話ノーマル
8	コラムス	2,427,929	GSX-R	JEWELS3417 レベル102ノーマル
9	スーパーモナコGP (7速)	DP 4813 DRY2'55"75 WET3'05"77	HAC-RYO	DRY1位WET1位 P.Pスタートノーマル
10	テトリスイージー (片手部門)	999,999+α	K.S	全消し無し

ゲームシティOZ ☆=7

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	2,828,750	MAG	ノーマル7人 6面ガイ(連)
2	コラムス	808,860	JAC	ノーマルレベル59 ハードスタート
3	NAM-1975	128,600	YAR	ノーマル3人
4	1941	13,232,200	社会人になったHSK	ノーマルクリア (連)
5	トリオザパンチ	2,351,400	ばれたかゲロゲロバブルス	ノーマルクリア
6	エイリアンズ	753,300	IDAカーマン! プーポルナレ	ノーマル 2周目5面
7	ロッドランド(表)	695,650	はらパンZUNZUN	ノーマル3人クリア セキーロパパ付
8	ロッドランド(裏)	654,900	んガググZUNちゃん	ノーマル3人クリア 残X6
9	MVP	AVE.435	バブルスIDA	ノーマル H5対10
10	メジャータイトル	-15	Mr.高泊の板さん	1コインクリア ホールインワン1回

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=6

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	WGP	120ポイント	SURPASSER LEE♡ 「勝利の女神はさきちゃん」	AT・4速・6速3部門120点 ALLクリア
2	あしたのジョー	1コイン全面クリア	SURPASSER Y・T・LEE	ALL集計方法がわからん!
3	コラムス	766,101	SURPASSER Y.T	ミディアム レベル53 JEWELS 1949
4	苦胃頭捕物帳	2,347,400	LUM	0.930 ALL あと300点+10割?
5	キャメルトライ	159,450	SURPASSER Y.T	トレーニング ALL1'56"8
6	キャメルトライ	182,060	PIA-K.G!!	ビギナー ALL2'25"3
7	キャメルトライ	145,060	SURPASSER LEE♡ 「究極の美女探し」	エキスパート ALL5'13"1
8	ダライアスII (イージー)	3,263,430	SURPASSER 「パニッシャー」LEE♤	上Zクリア ノーミス
9	コラムス	589,490	SURPASSER Y.T	ハード レベル45 JEWELS 1418
10	1941 (1P)	14,115,500	鮫!鮫!鮫!真の王者! PIA-HYT	100%X4回ALL 弥七7回Pow×9回

タイトピア木屋町店 ☆=14

愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)53-2416

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (スペシャルコース)	566,780	PIA-CNT友の会! まわらないパドルが…	ALL1コインあと7万7'00"3
2	キャメルトライ (エキスパートコース)	449,310	PIA-CNT! ライバルだぁ——!	ALL1コインあと10万
3	キャメルトライ (ビギナーコース)	279,280	PIA-CNT! やっぱり変?	ALL1コインあと10万 3'43"4
4	キャメルトライ (トレーニングコース)	185,440	家裁、何それ、免停 俺じゃねーよ(CNT)	NS50F、64kmオーバーJETだよ～
5	グラディウスIII	2周目1面	新世界のゲーマー PIA-CAL PIA-Y.Y	ノーマル 装備イロイロ
6	カダッシュ	全面クリア	夢幻・LARU-K.Y	戦士・僧侶・忍者 ALL1コイン
7	ハテナ?の大冒険	1,859,200	PIA-KG!!	ALL1コイン あと100万!
8	WGP	誰もやらない	誰かやろう!	
9	1941 (2P)	15,765,330	PIA-CNT友の会 & PIA-CNT	ALLまだまだ! 目標1700万(うそ)
10	S.C.I.	10,404,660	☆よりも単位が欲しい PIA-CNT!	ALL1コインノーマル

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040 ☆=10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (ノーマル)	3,531,250	BABBY	1コイン1Pコーディー ALL
2	1941 (ノーマル)	12,470,700	ELF	1コインALL連射なし
3	クルードバスター (ノーマル)	209,300	SUP-NYMPH?	1P1コイン5面
4	マーベルランド	1,572,280	BIG	1コインノーマル ノーミスALL
5	鮫!鮫!鮫!	2,708,230	SHIZUKA	1コイン連射なし 12-2(ノーマル)
6	ハテナ?の大冒険 (ノーマル)	2,455,800	SUP-NYMPH?	1コインALL
7	コラムス (ノーマル)	232,919	NINJA<忍>	1P1コインライン666 レベル28
8	ヴォルフィード (ノーマル)	9,999,990	SUP-NYMPH?	1コインALL
9	ビーストバスターズ	5,447,310	NINJA<忍>	1コインALL ノーマル
10	ポンピングワールド	2,534,120	BIG	1P1コインALL (ノーマル)

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=57

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド (表)	永パのためクリア	たくさんの人たち	全機種ノーマル設定です
2	ロッドランド (裏)	609,000	セキーロパパ	一般の人
3	トリオザパンチ	2,351,400	さくらまるこF.C.会長 St.神魅羅(人)	忍者使用チェンジなし 1コインALL
4	NAM-1975	894,900	ムックリー強すぎ St.神魅羅(人)	6面ボス
5	クラックス	1,149,793	さっぱりサラダ(原)	面とばし有、WAVE?
6	クラックス	WAVE14	原田(人)	1面スタート、面とばし無
7	コラムス (ハード)	1,671,020	R	ジュエル2647レベル85
8	エイリアンズ	1,169,800	原田(人)	2周クリア
9		戦状の狼IIは未入荷レ	ーシングヒーローは	誰もやってない。
10		パロディスウだとハット	リス入荷したけど	メ切り後

アミューズメントマリオ ☆=3

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス (ハード)	920,627	伊部谷万二郎[R]	レベル57 ジュエル1,915
2	ハテナ?の大冒険	1,506,200	S.P.T-LAY[L]	クリア(イージー)
3	ウィニングラン鈴鹿GP (A.T)	2'56"866	伊部谷万二郎[R]	4月22日に入荷とりあえず。
4	ロッドランド (1P)	521,150	W…S,S	クリア ストーリーNo.1
5	ロッドランド (1P)	560,650	S.P.T.-LAY[L]	クリア ストーリーNo.2
6	グラディウスIII	827,030	うつみまさとし	1-10
7	鮫!鮫!鮫!	737,920	Fork!	6-4(イージー)
8	ファイナルファイト	2,371,660	GOLD-BAR	
9	1941 (1P)	11,656,100	W…S,S	100%×1 クリア
10	パロディウスだ!	0点	お勉強もしてね♡	4月26日入荷

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (ガイ)	1,702,520	AIA	5面ノーマル
2	ファイナルファイト (コーディー)	2,412,470	GUN	クリアノーマル
3	1941	11,830,800	レノン	クリアノーマル
4	コラムス	1,037,563	AIA	宝石1947 レベル65ノーマル
5	コラムス	132,753	BWF(女)	宝石384 レベル20ノーマル
6	ダライアスII (上・Z)	2,983,930	ECL	クリアBランク
7	ダライアスII (W)	3,354,030	ECL	クリアBランク
8	ダライアスII (上・Z)	2,961,864	松山から客人AL	なんか4の数字がめずらしくて、クリア
9	マーベルランド	919,670	HYPER-あむる	クリアノーマル
10	スーパーフォーミュラ	5'59"201DP25	AHQ	クリアノーマル

アミューズ・ビデオ米子 ☆=7

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦場の狼II	952,100	APA	1コインクリア トーマス
2	戦場の狼II	386,520	…	ノーマル ジョセフ
3	カダッシュ	GOLD22,292	TAI	1コインクリア にんじゃ
4	ハテナ?の大冒険	1,959,400	NKK	1コイン1人でクリア
5	ロッドランド	655,300	APA	1コインクリア STORY1
6	ロッドランド	493,450	APA	1コインクリア STORY2
7	ファイナルファイト	2,158,800	SOL	1コイン6面 CODY
8	1941	12,628,800	VTR	1コインALL ノーマル1人プレイ
9	クラックス	814,800	GAC-IFL-KTO	LV6でワープ
10	エイリアンズ	784,900	VTR	1コイン12面 ノーマル

プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	1,798,490	ENO	6面
2	パロディウスだ!	404,000	ルーレットはサギだぜ男	ペンギン7面
3	グラディウスIII	2周目1面	JAC改KNG H.Y(ひ)	エディット
4	1941	13,056,200	VTR	ALL(1P)
5	ハテナ?の大冒険	1,820,800	EXE	ALL
6	コラムス (ハード)	340,867	ENO	901レベル35退学記念
7	マーベルランド	1,004,750	APA	ノーマル
8	鮫!鮫!鮫!	299,000	AYAJUN	1周目 4-5連付
9	トルピードアレー (ピンボール)	11,037,780	ESP	ひさしぶり
10	スーパーマスターズ	-15	小林(弟)	ミスショットチップインなし部門

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロッドランド (表)	498,450	F	ALL
2	ロッドランド (裏)	627,550	F	ALL
3	エイリアンズ	1,008,000	森下学	2周ALL
4	クルードバスター (2P)	457,300 472,600	XYZ(と) & XYZ(あ)	R-5
5	コラムス	1,068,805	Y.SUZUKI	レベル65 JEWELS1961
6	R-TYPE II	794,000	(む)	2周-5面
7	グラディウスIII (B.F-F)	915,690	Y.SUZUKI	R-10
8	グラディウスIII (D.F-F)	610,720	FSG-S.F(Z)	R-10
9	グラディウスIII (ビギナーF-F)	439,410	S.FUKAZAWA	R-3ボス
10	ゴールデンアックス	偏差値 473.0	O.K	ALLアックスバトラー

アミューズ&レストメイヨー ☆=25

兵庫県姫路市駅前町222駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	空牙 (セイレーン)	4,589,590	電話BOXで寝る男 LCN修斗(蹴)(KMG)	ALL(連)あり 1周目230万!
2	空牙 (ヴァルキュリア)	2,881,970	特急料金ぼったくり男 LCN修斗(蹴)(KMG)	2-5(連)あり 全機種ノーマル設定です
3	デンジャラスシード	4,189,500	らぼちゃんに監禁された男 SFL-KMG-美遊PEY(人)	ALL残S=12FULL びんすく、約束は守ったぞよ
4	ジュジュ伝説	765,800	押入れで寝る男 SFL-KMG-美遊PEY(人)	ALL残0(連)あり 至高の点は77万未満だ!?
5	WGP (AT)	DP=120	SDI-NMC SFL-MAD	ALL1位×8 2名様達成
6	WGP (4S)	DP=120	SDI-NMC SFL-MAD	ALL1位×8 2名様達成
7	WGP (6S)	DP=120	SDI-NMC SFL-MAD	ALL1位×8 2名様達成
8	バトルシャーク	16,179,540	たでくう虫も好き好きやね SFL-KMG-KMA	ALL CHA-CHIさんまた来てね
9	1941(1P・P-38)	13,687,900	きれりん氏のお友達 SGP-NEI(ひ)	ALL100%×1 宿完備。また来てね!
10	カダッシュ(僧侶)	34,548	ピノキオのジョーがライバル! SFL-KMG-美遊PSN(聞)ふ	ALL残G4004 あと15000+α?

コインスナック24 ☆=23

岡山県岡山市浜野4-27-29 ☎(0826)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (2画面Yゾーン)	3,627,820	KOH	ノーマルALL(連)
2	ダライアスII (2画面Wゾーン)	3,822,030	KOH	今日は負けました ノーマルALL(連)
3	ダライアスII (2画面下のZゾーン)	3,564,840	せこいぞ五代くん!MPL	80点更新(ヒンショク) ノーマルALL(連)
4	メジャータイトル	-15	グラIIIまだ1周していない MPL	ずばり357万は出る 1コインALLノーマル
5	NAM-1975	5面	Z(下)データ 3面終了1255200(サイテー)	2200のがしX1 胎児60,000稼ぎ
6	ロッドランド (表面)	532,500	BOY	ノーマルALL エキストラX6
7	ロッドランド (裏面)	599,400	BOY	ノーマルALL エキストラX8
8	グラディウスIII (EDIT)	1-10	グラIII兄ちゃん	ノーマル(連)やりすぎは体に悪い!
9	あしたのジョー	全面クリア	クリア者多数	ノーマルALL
10	究極タイガー	2P同時PLAY.ver.	今さらなぜ 2P同時が?	ここには入荷するわけない

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	あしたのジョー	1R1'44"	大月	ALL
2	グラディウスIII	479,850	MAE	9面(D)
3	ファイナルファイト	1,376,201	大月	ALL
4	空 牙	2,596,810	T.S	2-4 (XAV)
5	マーベルランド (イージー)	203,530	LUM	4-4
6	マーベルランド (ノーマル)	255,310	LUM	2-4
7	ジュジュ伝説	151,200	JUN	4-F
8	デンジャラスシード	3,518,750	T.S	ALL
9				
10				

ハイテクセガ表町店 ☆=29

岡山県岡山市表町2-7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス (イージー)	653,675	Disp-まめぞん	LEVEL52JUWEL1826 ノーマル設定
2	コラムス (ハード)	3,711,581	岡山店よくいるにーちゃん	LEVEL126JUWEL4081 ノーマル設定
3	グラディウスIII (テクニカルT-A)	889,510	人面犬友の会人面犬 Disp-・・A	2周目5面 ノーマル設定
4	グラディウスIII (テクニカルT-B)	1,438,000	人面犬友の会人面犬 Disp-・・A	3周目2面 ノーマル設定
5	ラインオブファイヤー (1P)	8,582,430	Disp-・・A(人)	100%×5面 8面 標準初期ハート設定
6	ハテナ?の大冒険 (1P)	2,576,800	苦胃頭魔人参上	1コインALL ノーマル設定
7	レーシングヒーロー (オランダ)	53,182,620	3回あたり やんちゃ姫GTO(R)TM	ノーマル設定 ALL
8	レーシングヒーロー (アメリカ)	51,010,890	Disp- A(人)	コース↗↗↘ ノーマル設定ALL
9	レーシングヒーロー (エジプト)	52,414,110	CAN'-SR	コース↗↘↘ ノーマル設定ALL
10	レーシングヒーロー (イギリス)	51,972,200	Boφwyのファン!! Disp-・・A(人)	今月、人面犬・・A大爆発 ノーマル設定ALL

ヒットゲームBEST10

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は62店4月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	724	カプコン
2	2	テトリス	432	セガ
5	3	コラムス	361	セガ
3	4	グラディウスIII	345	コナミ
——	5	ハテナ?の大冒険	306	カプコン
8	6	WGP	198	タイトー
6	7	マーベルランド	184	ナムコ
4	8	1941	171	カプコン
——	9	ロッドランド	163	ジャレコ
——	10	あしたのジョー	137	タイトー

11位	12位	13位	14位	15位
カダッシュ 121	クルードバスター 108	キャメルトライ 98	レーシングヒーロー 92	クラックス 90

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	734	カプコン
2	2	テトリス	494	セガ
4	3	コラムス	448	セガ
——	4	ハテナ?の大冒険	335	カプコン
——	5	WGP	177	タイトー
6	6	スーパーモナコGP	166	セガ
——	7	あしたのジョー	140	タイトー
3	8	1941	124	カプコン
13	8	MVP	124	セガ
——	10	ロッドランド	113	ジャレコ

11位	12位	13位	14位	15位
レーシングヒーロー 110	カダッシュ 105	ラインオブファイヤー 103	グラディウスIII 98	戦場の狼II 97

※得点表示の方法を100店あたりに換算したものを掲載します。これにより同じ基準をもとに、正確な比較ができると思います。

根強い人気のパズルゲーム

今月もファイナルファイトがトップで、遂に3ヵ月連続となり、根強い人気を維持しています。ただし、来月はパロディウスだ!、キャメルトライ、G-LOCが入ってきてだいぶ点数が割れそうなのでトップの座は微妙でしょう。

ファイナルファイト以外はテトリスとコラムスが上位を占めています。

ファン層が広いコラムス

コラムスは難度の設定などゲームのできの良いのはもちろん、テトリスにプレイ方法が似ていてわかりやすいところがよかったのではないでしょうか。とっつきやすい点で、テトリスほどでないにしろ広い層のプレイヤーをひきつけています。

セガはこのところパズルゲームでヒットをとばしていますが、他のテーブルゲームもがんばってほしいですね。

今回はカプコンワールドに代わって、ハテナ?の大冒険が上位にきました。苦胃頭捕物帳はランクダウン。

2つのゲームを比べると、ハテナはカプコンワールドに続き学生のプレイヤーを対象にしています。向学心に燃える!?学生パワーをうまく生かした所が上位に食いこんできた理由でしょう。

健闘しているのがWGPとあしたのジョー、カダッシュ、キャメルトライのタイトーゲーム。WGPは回転機能を使って画面が左右に傾くのが斬新に見えます。出回り方も好調で人気6位、インカム5位に入ってきました。

あしたのジョーは両手ぶらりからのクロスカウンターという必殺技を知っていると、とても楽しめるゲームです。ただルール的に単純なゲームなので寿命は今ひとつか。

キャメルトライはヒットの期待大!

カダッシュはゲーム的にはよくできているのですが、うまい人は長時間プレイ、下手な人は継続でないとたちうちできない所が問題です。キャメルトライは現時点ではほとんど出回ってませんが、入っている所ではかなり人気が高いゲームです。来月は上位に食いこんできそうです。

1941と戦場の狼IIは期待に比べ今ひとつ伸びがありません。カプコンにはさらなる爆発力のあるゲームを期待したいと思います。

(ぜんじ)



福井県　8ch君

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クルードバスター	9,600	原口 誠	がんばってね!!
2	メタフォックス		募集中	
3	ギガンデス	959,700	浦田博貴	8面
4	SAR		募集中!!	
5	エアバスター	1,198,190	ひみつの江川くん	全面クリア
6	コブラコマンド	235,750	松尾さん	3面(3F)
7	ワルキューレの伝説	725,520	浦川"DEN"聡	全面クリア(3F)
8	デンジャラスシード	530,150	小林政彦	5-m(3F)
9	銀河任侠伝	674,400	倉井 英男	全面クリア(3F)
10	タスクフォースハリアー	1,473,900	田中あつし	4面

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーベルランド(ノーマル)	1,532,560	JCR	1up×2残6ALL
2	マーベルランド(イージー)	366,960	会長留守番電話はやめろ	残3END
3	ファイナルファイト(ガイ)	1,750,220	ALFの会長電話代払え	1コイン5面ボス
4	ファイナルファイト(コーディー)	1,581,980	Mr'X	
5	デンジャラスシード	965,800	Mr'X	
6	鮫!鮫!鮫!	1,469,260	鬼ゃ〜ずSOL!	9面イージー
7	スプラッターハウス	240,500	安部彰	ALL125度目
8	オーダイン	1,285,200	安部彰	ALL305度目
9				
10		みんな帰って	コーイヨ〜!!	(ナムコおじさん)

ゲームプラザ ☆=91

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	2周目10面	大先生☆吉浦氏	B-F連射なし
2	ファイナルファイト	2,665,030	MST	1クレALL コーディ使用㊟連
3	戦場の狼II	999,990	MST	1クレALL1P
4	コラムス	4,305,075	MIU	ハード J=4395 LV=135
5	クルードバスター	1,428,730	OH-SHIRI	1クレ ALL 3人設定
6	レーシングヒーロー	53,221,180	マムシグループV ハズレ車券買	イージーランク エジプトクリア
7	ロッドランド	697,100	LOR	裏・1クレALL
8	キャメルトライ	1'49"2	JUN	ビギナー、ALL タイム集計
9	キャメルトライ	563,380	CM・ひげぴん	スペシャル、ALL スコア集計
10	グラディウスII	14,000,000+α	杉村市、GOD、MST	4-F新Ver 20周目7面にて中止

神宮前キャロットハウス ☆=1

宮崎県宮崎市神宮2-1-30　☎(0965)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トリオザパンチ	2,351,400	MGF-渕野	1コイン全面クリ アカマクラ使用
2	トリオザパンチ	1,213,200	MGF-AHO	1コインよっ日本一面 タフガイ使用
3	トリオザパンチ	1,143,000	Sたいまつは強い	1コイン青い鳥だ 面剣士使用
4	グラディウスIII	2周目2面ボス	MGF-NYA	テクニカル TYPEBF-F
5	グラディウスIII	2周目1面	MGF-大塚	テクニカル TYPEAF-F
6	コラムス	963,711	MGF-大塚	レベル75 JEWEL1651
7	クルードバスター(1P)	264,750	魔獣戦士ルナヴァルガー	1コイン6面ボスの手前2機設定
8	ファイナルファイト(1P)	1,462,020	KEH	1コイン5面 コーディ
9	ファイナルファイト(2P)	1,451,300	那須・KOB	共に1コイン5面 ガイハガー
10	クラックス	4,350,113	MGF-EVE	1コインスキップ無 WAVE60

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル　☎(0982)332-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	842,380	MGF-TKS	㊟連イージー5-6
2	カプコンワールド	748,700	Tさん	1コインクリア
3	ラスタンサーガII	176,900	ART&SFC	2P各1コイン-4面
4	ダイナマイトデューク	532,630	ARIEL	8面ボス
5	シークレットエージェント	592,500	SFC	1コイン6面
6	グラデイウスIII	926,580	爆災帝(宮崎)	ステージ2-5ミサイルバーティカルCレーザー
7	コラムス	532,569	MGF-大塚(宮崎)	LV:43, JW:1344
8	ハテナ?の大冒険	2,006,600	SEG-PO'le(宮崎)	1コインクリア
9	マーベルランド	ノーマルALLクリア	ゴルビーいくろうの友達(宮崎)	コンティニュー1回
10	スーパーフォーミュラ	2'17"890	谷口(宮崎)	シルバーストーン レバーターボ車

てあたりしだい ゲームリスト

4月発売ゲームリスト

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーよりのPR／発売日
NAM-1975 エス・エヌ・ケイ	8-3	キャラクターシューティング	かつての戦場ベトナムに潜入し要人を救出せよ！　注1
トリオ　ザ　パンチ データイースト	8-3	アクション	「話題のゲーム」「幻のゲーム」ついに登場！
麻雀狂列伝 エス・エヌ・ケイ	4-1	麻雀	プロ歌手が歌う演歌が雰囲気をもりあげる。　注1
麻雀大予言 ビデオシステム	キーボード	麻雀	麻雀に勝つと運勢を占ってくれる。
麻雀レディーキラー ニチブツ	キーボード	麻雀	アメコミ風展開がウリ！
雷電 セイブ開発／テクモ	8-2	シューティング	
パロディウスだ！ コナミ	8-3	シューティング	4月25日発売
戦場の狼II カプコン	8-2	シューティング	4月27日発売
G-LOC セガ	操縦桿スロットル	体感	
エア・デュエル アイレム	8-2	シューティング	
キャメルトライ タイトー	パドル2B	迷路	
妖精物語ロッドランド ジャレコ	4-2	キャラクターアクション	全面クリアすると第2話へ。1つのゲームで2度おいしい！

5月以降発売ゲームリスト

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーよりのPR／発売日
ティンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ コナミ	8-2	アクション	全米大ヒット中！
トライゴン コナミ	8-2	シューティング	
スノーブラザーズ 東亜プラン	8-2	アクション	
ボナンザブラザーズ セガ	8-2	アクション	
エア・インフェルノ タイトー	レバースロットル	体感	
ダイナマイトリーグ タイトー		野球	
チキチキボーイズ カプコン	未定	アクション	CP第10弾ワイワイコミカルアクション
阿修羅ブラスター ビスコ	8-2	シューティング	5月発売
TSG-1（仮称） UPL	8-2	シューティング	8月発売
タイトル未定 UPL	8-2	シューティング	7月予定
球界道中記 ナムコ	8-3	野球	5月下旬　人類みな兄弟／みんなで球界をプレイしよう。
バルダーダッシュ データイースト	4-2	アクションパズル	5月下旬　世界最高峰のアクションパズル。
マジシャンロード エス・エヌ・ケイ	8-2	キャラクターアクション	5月中旬　3つのエレメンタルでエルタが変身。　注4
ベースボールスターズ　プロフェッショナル エス・エヌ・ケイ	8-2	野球	個性豊かな16球団が激突。大リーグの覇者は君のチームだ／　注2
トッププレイヤーズゴルフ エス・エヌ・ケイ	8-4	ゴルフ	ナッソゲームで逆転も狙える。グリーンは華麗なる戦場だ。　注3
ハットリス ビデオシステム	4-2	パズル	アレクセイ・パジトノフさんとウラディミール・ポヒルコさんの共同制作。

注1）4月26日レンタル、MVS同時発売
注2）5月発売予定
注3）5月発売。レンタルのみ
注4）レンタル4月26日発売。MVS5月末～6月初旬に発売予定

順調に伸びているのがセガのコラムス。最近の情報では、とあるゲームセンターにやってきて「あ～、あった。コレコレ」と2人プレイをはじめた女の子がいたそうな。考えてみれば、あのカラフルさは女の子へのアピールがあるとも考えられるな。もちろんゲーム自体がいいからでもありましょうが。

女の子プレイヤーといえば、「なるほど」という感じもしますが、最近ウケているのは、いわずとしれたパロディウスだ！（もっともパロディウス人気は女の子にだけじゃないけれどね）。

そろそろプレイしてみた人も多くなってきた頃だと思うけど、感想はどうかな？少し気が早いとは思うが、もう今年のゲーメスト大賞候補筆頭との噂も流れているぞ。

ところでパロディウスだ！のプレイで、鐘はみんなどうしているかな？黄色で取って、点数にしてしまう人が多いようだけど、それではパロディウスだ！を楽しんでいるとはいえないぞ。緑で取って、デカキャラで体当たり攻撃（タコやペンギンにすると爆笑モノ）をしたり、白で取って必殺音声波動砲を使って、普通のシューティングにない楽しみ方をしよう!!

（野村流紋）

モンキーハウスメインスタジアム　☆=44

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ	236,900	猿家派・MPP	ビギナーALL 2'38"7 スコア部門
2	キャメルトライ	469,090	猿家派・PAN	エキスパートALL 4'48"3 スコア部門
3	キャメルトライ	653,680	猿家派・影の支配者	スペシャルALL 6'01"2 スコア部門
4	クラックス	4,817,144	やちょ	100面クリア スキップ有
5	ファイナルファイト	3,192,890	鬼ゃ～ず・TRX-めすろん!	コーディーALL
6	1941	12,978,600	G塔	ALL 1P側
7	戦場の狼II	999,990	A・P、G塔	ALL 1P
8	トリオザパンチ	2,351,400	G塔	ALL忍者使用（カマクラ）
9	パロディウスだ!	496,300	やちょ	参考記録ロケVer. 8面ツインビー・オート
10	G・ロック	3'47"5	㊉!	ビギナーALL 本日入荷

スーパーアカトンボ　☆=11

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1941	12,903,000	G塔	1コインALL ノーマル
2	トリオザパンチ	2,351,400	G塔	1コインALL 忍者使用 ノーマル
3	戦場の狼II（トーマス・クラーク）	999,990	G塔	1コインALL ノーマル
4	キャメルトライ	2'09"3	INDICK-Y 384	176,630pts ALL ビギナー ノーマル
5	ロッドランド（裏）	603,000	G塔	1コインALL
6	キャメルトライ	215,560	KGC-KAZU	ビギナー得点部門 ALL ノーマル
7	WGP（A.T）	120pts	INDICK-J・P	ノーマル
8	WGP（ノーマル）	120pts	INDICK-J・P	ALL ノーマル
9	WGP（レーシング）	120pts	ROI	ALL ノーマル
10	1941	11,427,800	J=Y	ALL ノーマル

プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ツ門三信ビル　☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	2周1面	HYPERようまん 他2名	ノーマル、タイプB
2	ファイナルファイト	828,270	あそび隊	ハガー使用
3	1941	10,357,700	FEY・TAS!はおけべ	ノーマル
4	ファイナルファイト	2,479,680	大牟田のきりんじ BIO	キャラクター不明 ノーマル
5	戦場の狼II	493,300	DEATH MASTER YOS.	ハード
6	クラックス	1,330,670	ドザエモン	面セレクト有 イージー
7	ブロックアウト	55,038	くらま	ノーマル 1面から
8	キャメルトライ	154,440	DEATH MASTER YOS.	ノーマル ビギナーコース
9	バーニングフォース	4,814,250	DEATH MASTER YOS.	ノーマル 3-1から店からなくなった。
10	R-TYPE		スコア記入なし	かわりに入った。

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII（テクニカル）	763,080	Mr-OWA	S-10 ノーマル 3設（D）
2	グラディウスIII（ビギナー）	475,650	Mr-FBI	ALLクリア ノーマル 3設（D）
3	ダライアスII（V）	3,382,450	Mr-OWA	ALLクリア ランク-A 3設 ターボ使用3画面
4	マーベルランド	728,300	Mr-FBI	R-4-2 ノーマル 3設
5	R-TYPE II	586,400	Mr-MUU	S-2-2 ノーマル 3設
6	ファイナルファイト（コーディー）	1,728,490	Mr-JOE	S-6 ノーマル 2設
7	デンジャラスシード	3,644,950	Mr-IPA-MN	ALLクリア ノーマル AUTO使用
8	ハテナ?の大冒険	113,000	Mr-CIA	ノーマル
9	パズニック	5,037,800	Mr-JF6AZX	L-8-6-1 ノーマル 2設
10	クォース	357,320	Mr-OWA	■1219 ノーマル

ゲームキャロット住吉　☆=1

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラ	23P	鐘ヶ江義裕	新学期を迎えまして、新中1年生
2	グラディウス	334,620	中島稔	新高1年生、新大学予備校生、新大生
3	ゲイングランド	343,290	原口誠	など多くの方々が次々とご来店され
4	クルードバスター	1,010,000	中島稔	順番待ちとなり、ご迷惑をおかけ
5	1941	221,700	田口正也	いたしております。
6	タスクフォースハリアー	370,900	中島稔	けんかをしないように順序よく、
7	ミッドナイトレジスタンス	153,200	大崎淳一	仲よく、ゲームプレーして下さい。
8	マーベルランド	156,940	朝永雅也	ご来店の時はキャロットカードを
9	バブルボブル	1,657,600	小林靖兼	ご持参下さいませ。
10	コラムス	14,049	中島稔	セニョールより

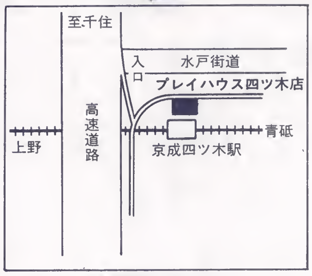


メクマくんちのゲームセンター でまっていまーす。

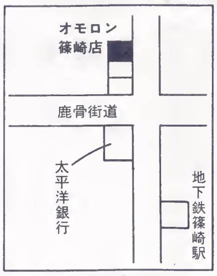
今

●アルバイト募集!!
●時間AM10:00~PM12:00
●時給等は応相談
●交通費支給
ユニホーム支給
●仕事内容ホール係相談に応じます

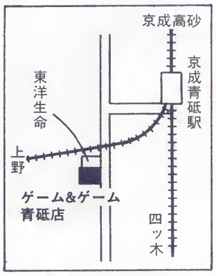
ゲーム　メダル　エレメカ



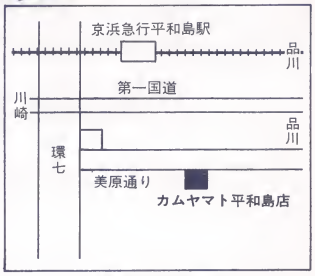
☎03(694)9561



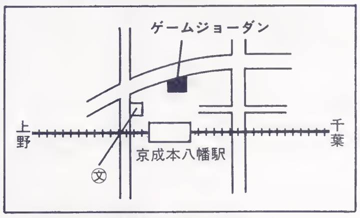
☎03(679)7245



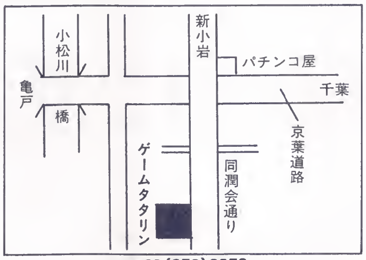
☎03(694)7739



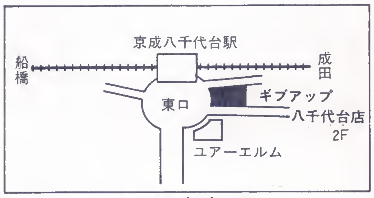
☎03(763)9658



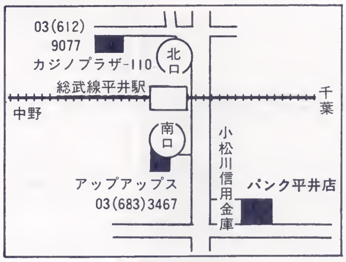
☎0473(21)1626



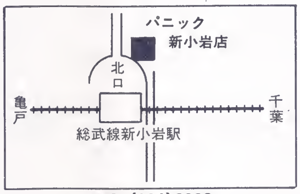
☎03(653)3250



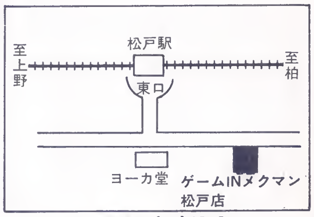
☎0474(84)9988



☎03(638)0826



☎03(694)0900



☎0473(61)3131

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10:00〜PM7:00までで──す。よろしくね!

R-TYPE	20,000円
ギャルの告白	23,000円
中華大仙	15,000円
麻雀教室	20,000円
究極タイガー	20,000円
マスタッシュボーイ	20,000円
セカンドラブ　メダル用	24,000円
1943	23,000円
麻雀学園	10,000円
ザ・マージャン	10,000円
ゼビウス	8,000円
チャレンジガール	20,000円
奇々怪界	8,000円
大勝負	7,000円
バルガス	8,000円
ファイヤートラップ(パネル付)	10,000円
エレベーターアクション	9,000円
マッピー	10,000円
ワールドスタジアム	80,000円
グラディウス	

将棋	20,000円
雀王	8,000円
ナイトギャルサマー	5,000円
ソニックブーム	23,000円
スラップファイト	40,000円
××ミッション	38,000円
スーパーリアル麻雀PII	25,000円
ニュージーランドストーリー	30,000円
真打	30,000円
ピット&ラン	20,000円
スターフォース	38,000円
サラマンダ	20,000円
ジェネシス	28,000円
マージャン野郎	10,000円
ジャントツ	6,000円
リアル麻雀	5,000円
雀遊	7,000円
アメリカンフットボール	18,000円
マージャンクラブ	8,000円
フラッシュポイント	

雀卓	8,000円
上海	12,000円
ゴールデンアックス	80,000円
コンバットスクール	
キューブリック	
メジャーリーグ	
パーフェクトビリヤード	15,000円
クォース	
バトルフィールド	25,000円
リングの王者	25,000円
フェイスオフ	70,000円
西遊降魔録	20,000円
レジオン	10,000円
イーアルカンフー	6,000円
ベースボール	5,000円
バトルロード	20,000円
オープン5カード(自社製)	**50,000円**
テレビ　メダル共用	

PCエンジン用ソフト買い取ります。

オモロン
本社 (株) メクマ

東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(652)5296　FAX03(652)8474

振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

ゲーメスト8月号

次号は6月30日発売!!

攻略特集だ!!

パロディウスだ!
G-LOC キャメルトライ

●徹底レポート「ゲームメーカーの採用計画を裸にする!」

筐体の善し悪しがゲームの楽しさを決める 論

今回は筐体の故障について論じてみたいと思います。

筐体のコントロール部分がやりにくい状態になっているのは、プレイヤーにとって、とても困ったことなのです。行きずりのプレイヤーにとってはたいしたことでなくても、その店でやりこんで少しでもうまくなろうというプレイヤーにとっては大問題。

私についていえば、レバーやボタンが悪く、店の人にいってもなおらない店は、近くても行きません。

レバー、ボタンの部分が悪いのは、メンテナンスが悪いのと、筐体そのものの欠陥の2つの理由があります。

メンテナンスが悪いのは、店側に台の故障がなおせる人がいないという理由があります。しかし、大部分の場合は店側が気づかない(またはなおそうと思っていない)場合が多いのではないでしょうか。

店側にしてみれば、何台もある筐体の故障をみつけるのは簡単ではないでしょう。しかし、こんな時こそ店と客が、うまくコミュニケーションが取れていればわかるのではないでしょうか。客の意見をうまく吸い上げ、ゲームセンターの運営に生かしてもらいたいものです。

見逃しがちですが、私はよいゲームが、たまたまその台のメンテナンスが悪いためインカムを大きく落とした例をいくつも見てきています。

筐体そのものの欠陥は、もっと大きな問題です。

プレイヤーにとって、出回っているのだがとてもやりにくい台というのが現実に存在しています。すぐ故障するし、ボタンは押しにくい。これは聞いた話なのですが、この台を作った技術者は、「よい部品を使えばよい台ができるのはあたりまえ。安い部品でそこそこの台を作るのが技術」と答えたそうです。

しかし、このやりにくさがインカムにどれだけの影響を与えているのでしょうか。数字はつかめないにしても数多くのプレイヤーを苦しめていることは間違いありません。

すごく高い部品を使えとまではいいません。しかし、これも店側のメンテナンスと似たところがあると思います。プレイヤーの声が筐体を作る人の所まで届いていればこんな台は世の中に出なかったのではないでしょうか。

(ぜんじ)

待ってー、もう ひとこと

今月号のカダッシュは4面からの攻略をしたかったのですが、マップが載せられない都合上、おさらいで3面までを詳しく書くことにしました。

先月もそうでしたが、マップは〝メーカーの意向〟により掲載できないのであって(もちろん時期を考慮してのことでしょう)、意地悪しているわけではありません。担当者を恨まないでね。(YOU・A)

表紙の裏をとれ

カダッシュです。カダッシュなんです。

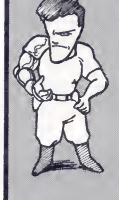
これがもう、すんごくうれしいとしか形容のしようがない。やっぱし戦士ですよね。

ラスタンとはひと味違う広い世界の雰囲気が、またたまらんのです。ああうれしい。うれしい。

絵的には技術は多少あってもセンスがないので悲しい。(もっと力を!!)藤原ひさし



●只今、普通免許取得中!初めて実車を運転した時、ウイニングランってすごいなあと思ってしまった。思わずゲーム感覚でやってしまった。いつも右手でシフトチェンジして(ゲームで)いたのでとってもやりにくかった。クラッチってのもね(ハードドライビングはやってなかったのよね!)。(ずるずる)



●ゲーメストが高いともらす読者も、一目ですべてを納得すると言われた編集部が多少キレイになった。開きっぱなしのドアも自然に閉まるようになったし、蛍光灯もついて明るくなった。増刊も好評で(うれしい!!)あとは本誌の充実だが…相変わらず天井に穴が開いてたりして。←本当
(寝相の悪さは有名な栗原)



●ふいぃ…なんだかなぁ。人まかせに動いてたせーか、あまりにも時間が…無い。これじゃ修行するヒマもないよー。とはいっても自分のせーなんだろーけど。

夏・1ヵ月まるごと使っていろんなトコ行ってみるつもり。各地の見どころ等知ってる方、おせーてね。お願い。
(KMX買おーかな武者)

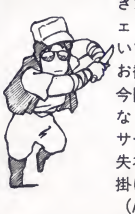


●G.W.に念願の内輪ビデオを録り直しました。とりあえず満足したかなってところです。

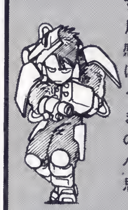
さてTJクイズⓩだ。次の漢字群は台湾のゲーム名です。タイトルを答えて下さい。

Ⓐ鬼屋驚魂記Ⓑ双鷹Ⓒ幻想空間(二代)Ⓓ核能超人Ⓔ小蜜蜂

(3年後に留学したい水島屋T.J.)



●DOHJINコーナーに送られてきたVGMアレンジテープ「レジェンドオブダライアス」を聞いている。正直いってこれはお勧めします。それにしても、今回のこのコーナーは変則的なものが多かった。それから、サークルにお便りを出す人は、失礼でない手紙を書くよう心掛けましょうね。
(APAPA)



●ややっどーもお久しぶりですっ!何かこう、知らぬ間に月日が流れてしまったような感じで、色々な人に迷惑をかけてる気がするけど…そういう方々には何とも申し訳ありません。それはともかく、この号が出る頃までには新しいバイクが買いたいなぁーとか思ってるのですが…はて?
(手紙がほしーよぅ・はん)



●先月号よりミッキーの広告内ではじめた「キャラクター募集」は見てくれたかな?別に「パロディキャラ」にこだわらなくても、君のオリジナルでミキ丸の世界にぴったりあったキャラクターなら大歓迎だぞ。ムーミン一家に負けない独自の世界を、読者の皆と創造していきたいと思っているんだ。(みんく・いるか)



●4月19日の話なんだけど、カールヘルムのショーがあって、行って来たのだ。最後にTシャツを投げてくれたのを3つキャッチして、ラッキー。やっぱり、金子さんはスゴイ。う〜ん、こんなこと書いて何人の人がわかるのかな〜。

ということで、「どすこい」は、まずくなかったぞ。
(名前を変えたい、はんたあ)

GAMEST ゲーメスト 7月号

■平成2年7月1日発売 第5巻7号通巻47号
■編集人 発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03(293)9321
編集部 03(293)9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 漢炎剣 GOD鈴木
C・C 栗原桃郎 じーぶー N.O ずるずる
T・J APAPA YOU.A Joe山田 FIS
武者涼汰 はんたあ C・LAN VAX バイオ
植村伴北 飯田豚磨 藤原ひさし 川瀬みきお
みんく・いるか 渡辺ゆず
高橋己代子 萩原祐四郎 佐藤孔建
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画(有)ミルコンズ

頑張ったぜコーナー

ミキ、カスミ、ショーコの3人が君にすべてを見せる!?

ミキ、カスミ、ショーコの

はじめまして

PSVZ-1001〈VHS/ステレオHiFi/カラー/30分〉税込定価¥5,800(税抜価格¥5,637)



ゲーメスト増刊「ギャルズ♡アイランド」誌
"歴代麻雀GALベスト10!!"1位、2位、3位を独占!!

大好評発売中!!



美少女ソフトオリジナルカタログVol.1
—パソコンゲーム・キャラクター大集合—

▶「ドラゴン・ナイト(©エ・ル・フ)」「フォクシー(©エ・ル・フ)」「リップスティックADV.(©フェアリーテル)」をはじめ、名作、話題作、最新作、の数々をカタログ型式で収録。
どきどきしちまうあのシーンもハンパじゃなぁい！
パソコンギャルズがゲームビデオになぐり込みだあっ!!

なあんとドトーの30作品を収録!!

〈VHS/ステレオHiFi/カラー/40分〉
税込定価¥3,800(税抜価格¥3,689)

株式会社ポリスター

●東京本社　〒107 東京都港区南青山5-1-2 青山エリービル Phone:(03)406-8161
●大阪事務所　〒530 大阪市北区西天満5-2-18 高橋ビル東館7F Phone:(06)361-5755
●名古屋事務所　〒460 名古屋市中区栄2-11-7 伏見大島ビル8F Phone:(052)204-3161

ようやく紹介!これが噂のスーパー亀忍者

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

ティーンエイジ・ミュータント・ニンジャ・タートルズ

全米で人気爆発!かのマイケル・ジャクソンもぞっこんだ!

劇場用映画も大ヒット!

やっと皆さんの目の前に登場しました亀忍者君たちですが、前号では原版のストーリーやグッズなどに心奪われて「ゲームのほうも期待しまくり!!早く出しとくれ〜!」という人もいるのでは。

期待していいぞ!ゲームのほうだって映画やTVアニメに負けないくらい、『パロディウスだ!』にだって負けないくらいすばらしい出来に仕上がってきたのだ。私なんか紹介の記事と一緒に、音声合成もカラーダイジェスト版でやりたいくらいです。



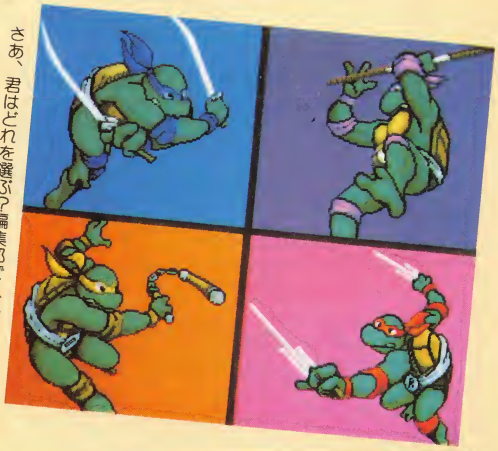
スーパー亀忍者ときたか、こりゃ。ライセンス関係の文章が多いね。

さて、発売ですが、6月〜7月を予定している、と聞いてます。どうやら同社の「トライゴン」のほうが先に発売されそうですね。

また、バージョンも2つあり、クライムファイターズのようにアップライト4人同時プレイ型とテーブル2人同時プレイ型の2種類が出回りそうです。ぜひ、みんなでワイワイプレイできるアップライト型を広く発売してほしいところですね。

HOW TO PLAY
—4人はアイドル—

コントロールパネルには8WAYジョイスティックと2ボタンが装備。が、この亀さんたち、いかんせん、おのおのの個性があまりに強いため、ボタンの組み合わせにより攻撃方法も異なります。残念ながら詳しい技は現時点ではま



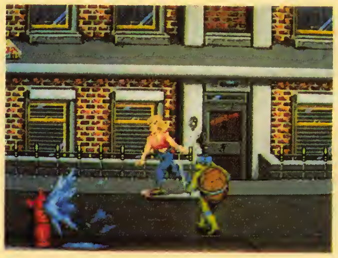
さあ、君はどれを選ぶ?編集部で人気があったのは紫の棒使いだ。



亀のスープなんぞ飲ませてたまるか。さて、マンホールに入ると…。



こうなる。「誰が明かりを消したんだ!」だわかっていない。ごめんね!



このお姉さんはなぐれるよ。左上にちらっと見えてるのは大好物のピザだ。



敵を壁にぶつけて倒すことも可能。画面左上の亀にも注目。



とりあえず一番最初に出会うボス。座標を少しずつずらして…。



エイプリルを助けだせ、老ネズミにされたスプリンターがかわゆい。

その技をやるためのボタンの説明ですが、アタックとジャンプボタンです。そして両ボタンを同時に押したり、助走をつけてジャンプ→アタックボタンを押すとジャンプキック（鋭いキックとゆるやかなキックの2種類あり、4人共通の技です）になったりと自在の技が使えるわけです。

ステージは全9面ぞ

以下、名前だけ紹介します。画面はもうちょっと待ってくださぁい。本当はもう見せたくてウズウズもの（実は私も4面以降は見た事がにゃい。

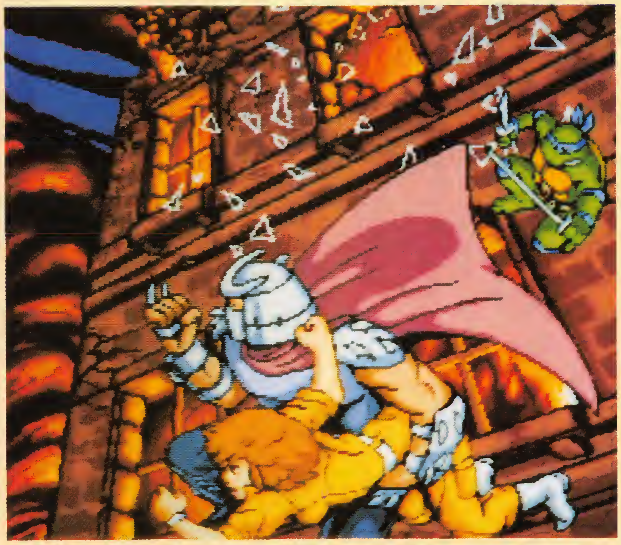
1面	April's burning appartment building.
2面	April's room.
3面	City streets.
4面	Sewers.
5面	Underground parking lot where Aprili's being held.
6面	Highway traffic jam.
7面	Motorway helicoptor attack.
8面	Factory where Splinter is being held-prisoner.
9面	The Shredder's Techno-drome.



昔、ゴジラ系統の映画で出てきたような潜水艦からのボス②。英語もなまってる。


せっかく倒したボスなのに彼女は連れさらされていく。許すまじ!!


ビリビリビリ!!亀にも骨はあったのか!?


亀が1匹…悲しー!4人プレイだと4人ちゃあんと出るんだぞ。

ひとロコラム

ところでこのゲームがTVアニメを原作としているのは前号でもいいましたが、それにともない実写版映画が3月30日にアメリカで公開されたのです。さらに日本でも公開される予定なので、見るしかないでしょう。

興行収入なんぞを書きますとオープニング3日間で2540万ドルで歴代トップベスト9位にランクされています。また、レコード（映画のサントラ）も発売しています。某氏によると渋谷の輸入レコード店で取り扱ってるそうで…私もぜひ聴いてみねば！

ひとまず今回はこれまで。次を待て!!

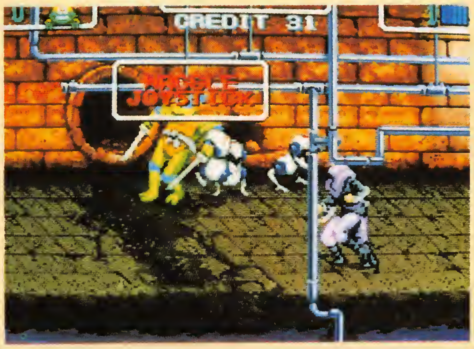
（水島屋T・J・）



死〜んじゃった、シエルショツクウ〜同なじ本が何冊もぉ〜♪



今すぐ行ってやる。待ってろよ、エイプリル!!（続く）



ちょっと先で出てくるこのロボットは、かまれたらレバーを振って追い払おう。



こいつはジャンプしないとダメージを与えにくいぞ。



面白さ爆発！見逃すな！

キャメルトライ

1度転がしたらやめられない

タイトーの隠し玉、キャメルトライが発売されました。この記事が出る頃にはもう、近くのゲームセンターには入っていることでしょう。

キャメルトライは、文句なしに面白いゲームで、奥の深さも限りないものがあります。テトリスとゲーム性で争えるゲームは、これしかない。ゲームセンターで見かけたら、必ずやってみてください。トレーニングコースなら、誰でも1回目でクリア可能なとっつきやすいゲームです。

★STORY★

遠い昔、はるか宇宙の彼方に…。

ボールがあった。転がせ。

ルールは簡単！誰でもできるよ

画面の下へ下へとボールが落ちていきますから、それに合わせてパドルで地形全体を回転させ、ゴールまで転がします。

何のことはない、ただの玉ころがしゲームです。誰にでもできるでしょ？ただ、同じようなゲーム、マーブルマッドネスと違うところは、自分が玉を転がすのではなく、地形を回すという所です。

タイムが0になるとゲームオーバー、ゴールインするとラウンドクリアで、全ラウンドクリアでゲームオーバーです。

簡単だが奥が深い。シェイクボタンをきわめろ！

パドルのほかに、ボタンが1つ付いています。ボタン1つに2つの機能がついています。

○ジャンプ

ボタンを押した瞬間、画面が振動し、地形の上に載っているボールがジャンプします。レンガを割りたいときに使えることがあります。しかし、使えそうで意外に使えません。

○スピードコントロール

ボタンを押しているときは、ボールの落下速度が速くなります。半面、地形にぶつかったときのはねかえりが大きくなり、コントロールしにくくなります。

地形が広い所はボタンを押し続けたほうが有利で、狭い所は離したほうが楽でしょう。ボタンをうまく使い分けるのがコツです。

マップのしかけをすべて公開！

地形にしかけられた数々のフューチャーについて説明します。対策も書いておくので読んどくと役に立つぞ！

1. タイマーダウン

ボールが当たると、黄色ならマイナス2秒、赤ならマイナス5秒、タイマーが減ります。

マイナス2秒のタイマーダウンは少々当たっても気にしないのがコツ。ただし連続して同じヤツに当たらないように。マイナス5秒のタイマーダウンには絶対当たってはいけません。開発者いわく、「3回も当たったら終わり」だそうです。

2. レンガ

ボールを勢いよくぶつけると破壊できます。ボールを垂直落下させてレンガにぶつけると割りやすい。

また、レンガは割ると100点で、短い時間で連続して割ると倍率がつき、×5まで上がります。点を稼ぐ人は見逃す手はない！

3. タイムレンガ

レンガと同じだが、割るとタイマーが増えます。+3秒と+5秒があります。

タイムレンガ、タイマーダウン等は持ち時間が増減しますが、ラップタイムには関係ありません。ラップタイム勝負なら気にせず突っ走りましょう。特に、+3秒のタイムレンガにこだわるとかえって損することが多い。

4. タイマーダウンレンガ

タイムレンガの反対で、割ると3秒か5秒タイムが減ります。

5. ミステリーレンガ

壊すとランダムにいろんなことが起こります。

①タイマーが3秒増える
②タイマーが5秒増える
③100点
④タイムストップ(5秒間)
⑤スカ

割ってソンはないレンガです。

6. バンパー

ボールが当たると、強くはじかれてしまいます。当たるごとに500点ですが、当たらないほうが全然おトク。

7. スコアフラッグ

ボールが通過すると100点。取ると消えます。

8. ハイパーベースゾーン

ボールがさわると矢印の向きに流されます。逆走したいときは、加速をつけて突っ込むか、影響を避けるためにナナメに突っ込むのがいいでしょう。

9. てんめつドア

一定時間ごとにGOーSTOPーの点滅を繰り返し、STOPーのときは壁となり通れません。

全面クリアするために

キャメルトライは、トレーニングコース・ビギナーコース・エキスパートコース・スペシャルコースの4コースがあります。トレーニングとビギナーは、初プレイでクリアできるので挑戦してみてください（ちなみに私はトレーニングを初プレイでクリアできなかったという大記録の持ち主です）。

さて、今回は1回目の紹介ですが、基本的なコツを披露しておきます。

まず、ボールは下に落ちるのだから、進行方向が下を向くように地形を回すこと。無意識にやっていると妙にヘタだったりします。

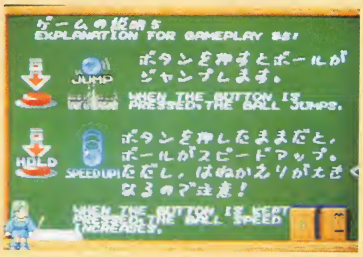
また、タイマーダウンを避けるために異様に時間をくったりしないこと。同じようにタイマーレンガにこだわらないことが大切です。

あとはただやりこんで慣れ、自分なりのパターンを作ることです。もちろん、これが一番大切。

さらにもう一つ、奥義があります。実はボールを地形に沿って転がすと少し加速するのです。これが決め手かな？

このゲームは新しい形態のゲームなので、マニアでも一般プレイヤーでも差が出ません。やりこんだ回数でうまさが決まるので、誰でもうまくなれます。ぜひやろう！

（ぜんじ）



トレーニングコースでは、女性の先生が懇切丁寧に教えてくれます。



トレーニングは楽。クリアするなというほうが難しい。



トレーニングコースは全部で6面。

乗り遅れるな！新作レーダー（ニューゲーム）



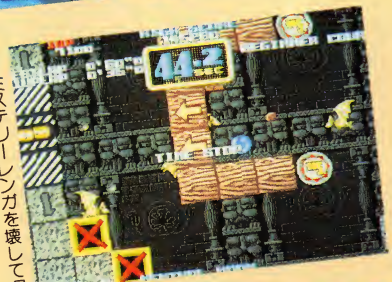
うしろに魚が泳いでる。よく見ると地形にCAMELTRYと書いてある。



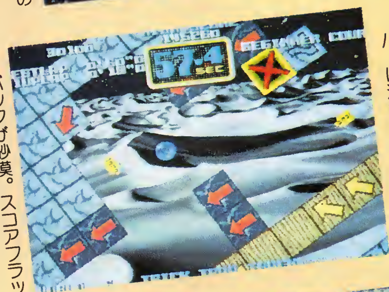
コンティニュー画面には謎の女性キャラが。ギャルズアイランドにも出てないニューフェースだ。



うぎゃー。てんめつドアにはさまってしまった。緑に変わるまで出られない。



ミステリーレンガを壊してタイムストップを取った。バンパーに注意だ。



バックが砂漠。スコアフラッグは進行方向を示している。



エキスパートは難しいぞ〜。これはマイナス5秒のタイマーダウン。



まわりはタイマーダウンだらけ。きてるきてる。



これはスペシャルコース。難しいけどラウンドクリアで40秒増える。



スペシャルコースのハイパーベースゾーン。こりゃすごい。どうやってゴールする?



タイマースロットは残り10秒以下になると出てくれる。当てた秒数が増える。



速報！

スタート直後ある操作をすると、ひみつのボールセレクト画面に。なんと雑君保プまである。黒玉を選ぶと、またびっくり。いろいろやればすぐ操作方法が見つかるぞ。



ネーム入れがすごい。傾けると字が流れていく。

戦闘物じゃないよ…

AIR INFERNO

エア・インフェルノ

ファン待望のタイトーランディングシミュレーションゲーム 消火！救助！気分はレスキュー隊員

5つの災害を乗り切れ！

このゲームは、ヘリコプターで火事を消火・救助するシミュレーションである。360度すべての方向画像を高速で演算処理して、瞬時にグラフィックとして表示する「MBシステム」を搭載している。これにより、さまざまな3次元処理が可能となり、ゲームがち密で正確なものに仕上がっている。



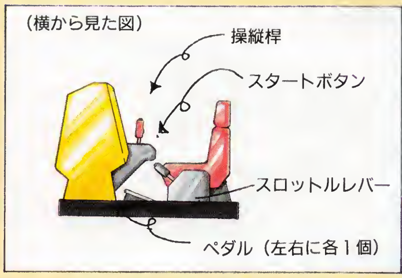
ミッドナイトランディング、着陸～!!

トップランディングに続くタイトーの着陸シミュレーションだ。だいぶ雰囲気が変わったけど、おなじスコア減点方式なので、シミュレーションファンの人は見逃さずやってみよう。

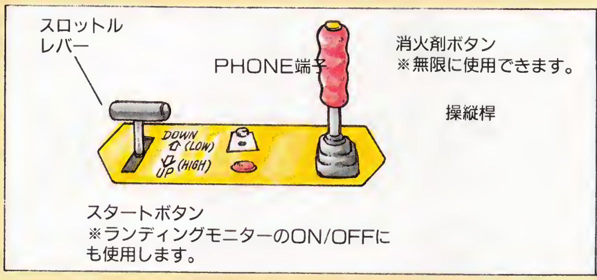
操作方法

このヘリを動かすのはちょっとややこしいけれども、慣れてしまうと本当の面白さが味わえる。くわしくは写真のほうを見て下さい。ここではすぐ慣れるコツをいくつか書いておこう。

操縦方法（DXおよびコックピットタイプ）



操作方法（アップライトタイプ）



1．画面を正確に把握しよう

まず、画面説明図の画面上部の方向メーター（ふたつの三角印）を常に合わせておく。この印が合っていれば自機は確実に目的地の方向へ向かっているということになる。

次に説明図の画面右の日本文を見てほしい。この文は画面中央の英文を和訳したものだ。はっきりいうと、この文の指示をしっかり守れば必ずクリアできるので見落とさないようにしたい。

説明図の左端のほうを見るとメーターがある。このメーターには赤と青の▶印があり、自機表示と青の▶印の関係は障害物の高度を表わしている。つまり、この表示と自機が重なっているときは着地しているか、またはクラッシュしているときなので気をつけよう。そして赤の▶印の表示は火災のある場所の高さを示している。この赤い▶表示の高さで何らかの異常が起きているわけだ。

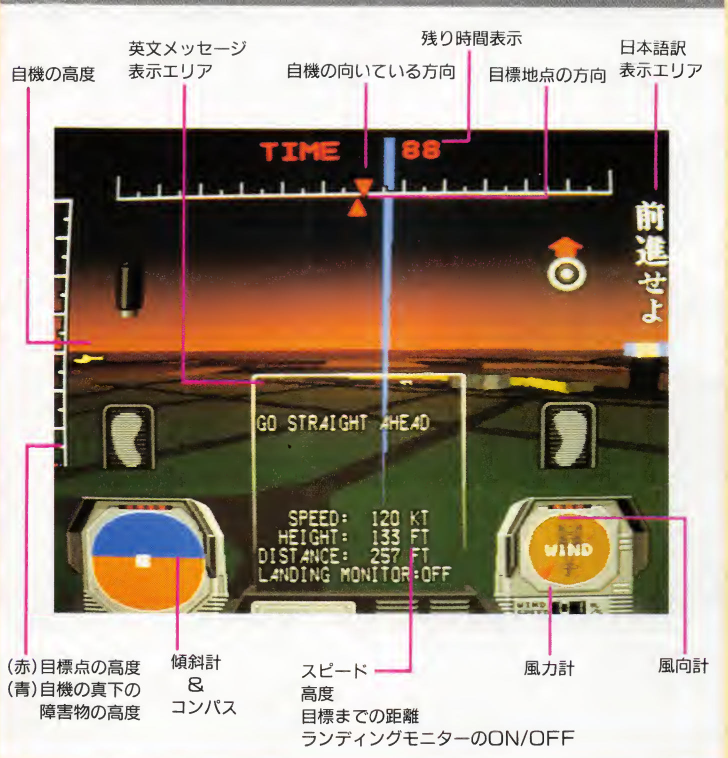
2．ヘリの操作に慣れよう

大体、画面を把握できたら次はヘリだ。最初のうちは何がなんだかわからないかもしれない。レバーの左右は使わないでペダルで旋回するようにするとプレイしやすいと思う。ヘタにレバーで旋回しようとすると、傾きながら回るので立て直しも難しい。ちなみにペダルを一度に両方ふんでも反応しません。

ステージ構成

「基礎編」コースが2面と「救助編」コースが4面ある。「救助編」は本番で、さまざまな災害が待ちうけている。

画面説明図



前方に見える青い線がサーチライトだ。

乗り遅れるな！新作（ニューゲーム）レーダー

基礎編

1面 飛行訓練

スタートしたら、必要に応じて1灯ずつ点灯するサーチライトを2本通過して、ヘリポートに着陸すること。そう、忘れてましたけどちゃんと風も起こるので（基礎編は大したことないけど）考えていかないとスースー流されてしまうぞ。



ずいぶん点数を引かれてしまった…。

2面 消火訓練

4ヵ所の火災現場（ある決まった?ヵ所の中からランダムに決定。?の数は今は秘密ということにしておきましょう）へ急行して消火をする。4ヵ所消火したら、ヘリポートへ着陸してクリアとなる。

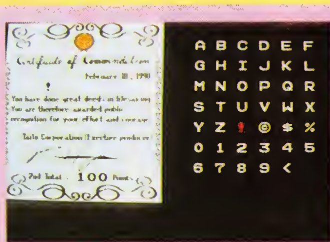


4ヵ所消火がノルマだ！

救助編



5秒ぐらい消火剤かけないと消火できない。



このサインはある人の直筆だぞ！

1面 タンカー火災

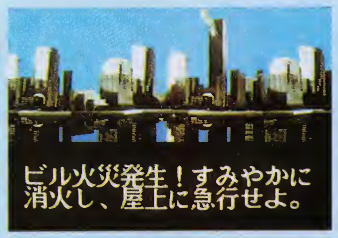
巨大タンカーの火災を消火する。ここは海だけど着水しようとするとクラッシュしてしまうので（ゲームの世界のヘリは装甲が弱いのだ…!?）注意を。



タンカーが燃えている。

2面 高層ビル火災

この面は超高層ビルの火災を消火しなければならない。だてに超とつくわけではなく、現場は風が強いのでレバーの前後、ペダルの左右で微調整していかないとあっというまにドッシャーン…。



…だそうです。



この高度でバッチリ。



この人は以前、爆弾と一緒に倉庫に閉じこめられたりしたことがあります…。

3面 火山島大噴火

この面からとんでもない展開に!!なんと巨大な2連火山の中央を抜けてヘリポートに着陸しなければならない。

当然、この2連火山は大噴火している。参考までに開発メンバーの人も火山弾には当たることがあるという。さらにヘリポート付近は異常な風が…。スゴイぜ!!



ここからが問題だ。



ヘリポートまで結構距離がある。



「見えちゃいるんですがね…」というやつですね。

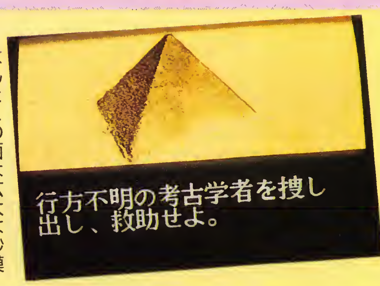
4面 砂漠に消えた考古学者



さっきの人とは別人。双子の妹さんです（本当）。

見て下さい、このタイトルを。まるで某サスペンスドラマみたいじゃありませんか！

なんとこの面は広大な砂漠の中のどこかにいる1人の人間を探さなくてはならない！

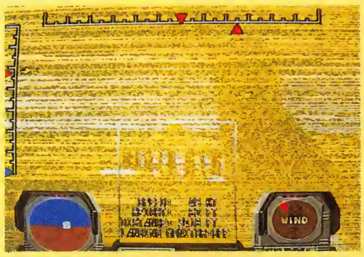




ここから先は救助本部と連絡がとれない。

しかも！ホーミング竜巻という奴もいて、面のスタートでいきなりレーダーの故障というハプニングまで起こる。

前述の竜巻にふれる（のみこまれる）と方向が変わってしまうし…。はたして考古学者はどこに!?ぬぼ〜っとしたスフィンクスも何か笑える。


ホーミング竜巻にのみこまれたところ。バグじゃないよ。

そこで大ヒント。レーダーは一切使用不能だがDISTANCE（距離）表示は…。

やり込むほどオモシロイ!!

と、いったところで紹介は終わり。最後に、スコアについてだけど、まず1面につき1000点与えられていて余計なことをすると減点されてしまいます。1発できれいにクリアするとパーフェクトで1000点入る（でもスコアによるゲームオーバーはないのでご安心を）。やればやるほど、味の出るスルメゲームなのだが、100回の説明より1回のプレイ、ということでまずはお試しを。

（文：FRS-N・O）

システムII、第9弾！どこでなにをしてたのかと思ったら、野球をはじめてるし。

球界道中記

ここはどこ！ 私はだれ！ 世界中の選手がたろすけばっかり、おもしろいやら、おそろしいやら



これが「球界道中記」のタイトル画面です。たろすけばっかり！きもちわるい！

ゲームの特徴

球界道中記には、リーグ、球団・選手のデータがいっぱいで、地球規模のプレイをすることができるのです。

各国の特色をうまく演出に取り入れているので、プレイも変化があって面白いし、ビジュアルも見てて楽しい。システムIIを使用しているので、拡大縮小の面白さも見逃せません。

ゲームの内容

とにかくこの地球上が舞台。球界道中記の世界には、7つのリーグがあって、11の球場が存在します。

コインを投入すると、まず世界中に、7つのリーグがあるわけだけど、7つのリーグのすべての球団数を合わせるとなんと36球団！総勢576人もいたりする！

全部で36球団！

世界中から、プレイをする国（リーグ）を選びます。次に各リーグに数チームある中から自分のチームを選びます。

1人用の場合は特に問題はないのですが、2人用でやる場合、違うリーグで選んだとき、後攻めのチームのホームグラウンドでプレイをすることになりますので注意。

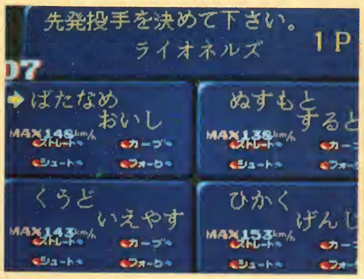
面白いのが、オロシアリーグのチームと、フンババリーグのチームとの対決。フンババリーグの球場でやることになると、毛皮のコートを着込んだ、たろすけ選手が暑いところで動きまわってたり、逆の場合は、はだかで、氷の上を走りまわり、はっきりいって笑えます。

全球団選手名を載せるのはちょっとつらいので、各リーグ名と、球団数を載せます。

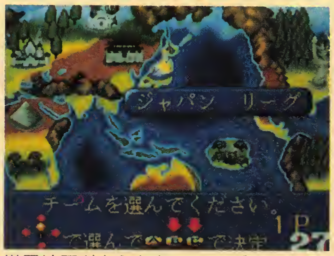
- ●ジャパンリーグ ―12球団―
- ●アービアンリーグ ―4球団―
- ●フンババリーグ ―4球団―
- ●メリケンリーグ ―4球団―
- ●オロシアリーグ ―4球団―
- ●シーナリーグ ―4球団―
- ●ゲーマンリーグ ―4球団―

とにかく細かいので、考えながらやるともっと面白くなると思います。

（ずるずる）



先発投手を4人の中から選ぶことになる。データを参考にね！



世界地図があらわれ、リーグを選択。



先攻、後攻が決定したときの画面。



ジャパンリーグが一番多く、12球団に。



お、おや～ワルキューレが！


ぐわ～！な、なんて高い壁なんだ！これでもダメなのだ！



ゲームセット！ふう終わったぜ。しかし色々とあって難しいぜ！

ゲーメスト
July 1990
7
No.47
平成2年7月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻第7号通巻47号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤 博
発行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価500円(本体485円)送料66円



雑誌03659-7 Printed in Japan